

AMIGA

JOKER

11/92

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr. 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 / DR 1200,- Nr.11 November 1992

IN DIESER AUSGABE
ROLLENSPIEL
ZUM MITMACHEN!

3 JAHRE JOKER
FEIERT MIT!

SHADOWWORLDS
HISTORYLINE
GEM 'Z
NO SECOND PRIZE

AMIGA STATT KNEIPE

ARCHER MAC LEAN'S
POOL
-&-
**PINBALL
FANTASIES**

BEREITS ABGEHECKT!

WAS KANN DER
AMIGA 1200?

ANRUF GENUGT?

ALLES ÜBER DFÜ

HEISSE PLATTE!

NEUER STOFF AUF LASERDISC



TIPS • CHEATS • PLANE • LÖSUNGEN
ISHAR • BEAST III • LOTUS III
ABANDONED PLACES
JOHN MADDEN FOOTBALL
STURMTRUPPEN
NICKY BOUM

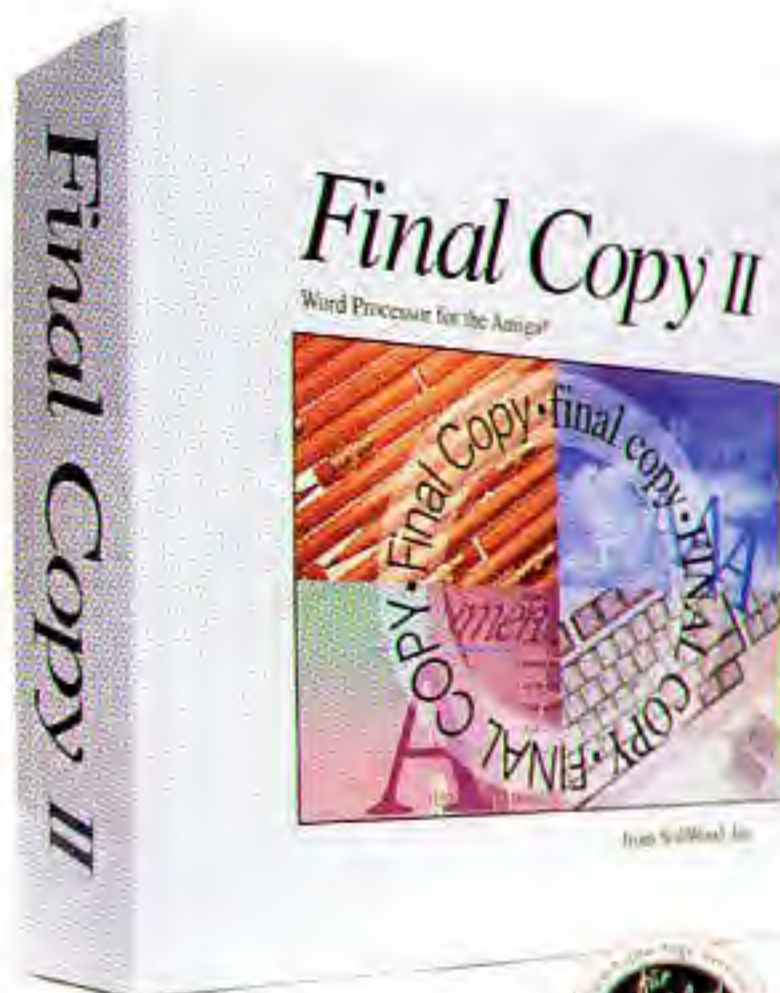
DAS LETZTE WORT

...in Sachen Textverarbeitung mit perfektem Ausdruck

Ein brandneues Textverarbeitungspaket – einfach das Muss für den, der höchste Ansprüche an seinen Amiga stellt: komplett in Deutsch und WYSIWYG!

Final Copy II ist nicht nur das derzeit leistungsfähigste Textverarbeitungspaket für den Amiga – mit allen Funktionen, die Sie von einer Textverarbeitungssoftware erwarten können – sondern es wartet auch noch mit einer Reihe weiterer DTP-Funktionen auf, die sonst nur in professionellen DTP-Systemen wie z.B. auf dem Macintosh zu finden sind. Es ist auch das einzige Programm welches voll skalierbare Outline Fonts auf jedem Amiga – auch mit Kickstart 1.3 – ermöglicht.

Sie können mit Final Copy II die höchstmögliche Druckerauflösung in PostScript-Qualität erreichen, egal welchen Drucker Sie benutzen. Sogar mit einem einfachen 9-Nadel-Drucker sind die Ergebnisse, die mit den im Lieferumfang enthaltenen 20 Outline Fonts erzielt werden, excellent!



Ohne...



...und mit...



Original deutsche Version mit diesem Aufkleber!

Vielfältige und zeitungsgleiche Spalten- und integrierte Zeichenfunktionen für Rechtecke und Quadrate, Pfeile und Linien in jedem Winkel, Ellipsen und Kreise etc., sowie farbigen Text und andere Formatierungsfunktionen, lassen Ihr Dokument so aussehen, wie Sie es sich vorstellen.

Final Copy II beinhaltet ein erweiterbares Wörterbuch mit über 142.000 Eintragungen, um Rechtschreibfehler automatisch auszuschließen. Weiterhin ist ein Synonymwörterbuch mit 580.000 Eintragungen inbegriffen – es liefert nicht nur Synonyme, sondern auch Umschreibungen – welches Ihnen weitere Variationsmöglichkeiten eröffnet.

Final Copy II ist einfach zu erlernen und anzuwenden. Sie werden sich in kürzester Zeit zu einem perfekten Author entwickeln. Sollten Sie trotzdem Unterstützung zu irgend einem Problem benötigen, leistet unsere support hotline jedem registrierten Kunden der deutschen Version volle Unterstützung.

...Final Copy II

empf. VK-Preis: 299,- DM
im gut sortierten Fachhandel

KOMPATIBEL MIT:

Amiga®: A500/500+/600/600HD/2000/2500/3000/4000 und jedem Workbench™ unterstützten Farb- und S/W-Grafik-Drucker.
Systemvoraussetzung: min. 1Mb. RAM und zwei Diskettenlaufwerke oder eine Festplatte (A600HD benötigt min. 1,5Mb.). Workbench 1.3/2+.

Händlerverkauf durch:

Leisursoft, Profisoft, Casalbanca oder direkt bei:

amigaOberland

In der Schneithohl 5 - D-6242 Kronberg 2
Tel.: 06173/65001 - Fax: 06173/63385

European sole importer:
Gordon Harwood Computers - New Street - Alfreton
Derbyshire - DE55 7BP - Tel.: 0773 836781

Weitere Funktionen von Final Copy II:

- Outline Fonts in allen Auflösungen von 4 bis 300 Punkt • Wählbare Druckqualität incl. PostScript®-Ausgabe und max. 4096 Farben • Gleichzeitiges Editieren und Drucken im Hintergrund • AREXX-Schnittstelle incl. Programm-Macros • Editierbare Befehlsschleife für Optionen und Werkzeuge • Serienbriefe • Dokumentstatistik • Mathematische Funktionen im Dokument • Text über Grafik • Automatischer Textfluß um Grafiken • Farbiger, positiver und negativer Text • Links, rechts, mitte und dezimale Tabulatoren • Absatzorientierung • Speicherbare Absatzformate • Importieren, Skalieren und Schneiden von IFF-, HAM- und 24BitILBM-Bildern • Ausrichtung an Hilfslinien • Einfügen und kopieren von horizontalen und vertikalen Linealen • Maße in Pica, Zoll und Millimeter • Frei definierbarer Zeilen-, Wort- und Buchstabenabstand • Kapitälchen • Hoch- und Tiefstellen • Durchstreichen, einfach und doppelt unterstreichen • Darstellungsverkleinerung/-vergrößerung von 25% bis 400% bei freier Bearbeitung • Suchen und Ersetzen • Kopieren, Ausschneiden und Einfügen • Clipboard-Unterstützung • Einfügen von Systemzeit und/oder -datum sowie automatisch durchnummerierter Seiten • Frei definierbare Seitengröße • Layout- und Titelseiten • Rechte/linke Seite • Gehe zu Seite oder Einfügepunkt • Seiten- und Spaltenumbruch einstellbar • Unterstützung von großen Monitoren • Deutsche Silbentrennung.

ALLE GUTEN JAHRE SIND DREI?



Seit exakt drei Jahren beglücken wir nun Euch, uns und den Rest der amigianisierten Welt mit dem „Computermagazin der neuen Generation“. Und es waren weiß Gott drei aufregende Jahre: Alle Tests und Stories nachzurechnen, überlasse ich dem statistischen Bundesamt, sämtliche Veränderungen und Verbesserungen aufzuzählen, verbieten Platz und allgemeine Hygieneregeln — Eigenlob stinkt. Jedenfalls haben wir uns gemeinsam über viele Hits gefreut und über so manchen Flop geärgert, konnten die verschiedensten Trends über und die Geburt neuer Amiga-Modelle miterleben. Vor allem aber durften wir erleben, wie aus einer kleinen Fan-Postille namens Amiga Joker das meistgelesene Entertainment-Magazin wurde, das weltweit in deutscher Sprache für diesen Rechner erhältlich ist!

Dafür möchten wir uns bei Euch bedanken, etwa indem wir die Geburts-tags-Ausgabe zum Anlaß genommen haben, wieder mal allerlei Schönheitskorrekturen vorzunehmen. Doch auch in Zukunft wollen, können und dürfen wir uns nicht auf den geernteten Lorbeeren ausruhen, der Joker soll ja weiterhin alle (in jüngster Zeit vermehrt auftauchenden) Nachahmer in den Schatten stellen. Um aber Eure Wünsche und Ansprüche ganz genau befriedigen zu können, müssen wir sie ganz genau kennen; deshalb findet Ihr in diesem Heft einen entsprechenden Fragebogen, den Ihr bitte ehrlich ausfüllen und an uns zurücksenden solltet. Immerhin winken als Lohn der Mühe ein optimiertes Magazin und allerhand tolle Preise, denn praktischerweise ist die Aktion gleich mit einem feinen Gewinnspiel gekoppelt.

Übrigens: Falls dieses Editorial den Ur-Lesern unter Euch bekannt vorkommen sollte, so hat das seinen guten Grund; wir haben uns nämlich den nostalgischen Spaß erlaubt, es so ähnlich zu gestalten wie bei der Erstausgabe anno '89. Hand auf's Herz, wer erinnert sich wirklich noch daran? Keiner? Egal, denn mögen die vergangenen drei Jahre auch gute gewesen sein, viel interessanter ist doch, daß es gewiß nicht alle waren — wartet erstmal ab, was Euch in den kommenden drei noch an Überraschungen bevorsteht! Wenn's nach mir geht, in den kommenden dreißig...

Euer Michael

Games im Test

Abenteuer

Bargon Attack	97
Dungeons of Avalon II	82
Paladin II	28
Rome A.D. 92	32
Shadowworlds	31
Vision	72

Action

Air Support	85
GEM'Z	49
Nicky Boum	97
Sturmtruppen	82
Rebellion	48

Geschicklichkeit

Benny Beetle	76
Captain Dynamo	96
Demon Blue	94
Dizzy — Prince of Yolkfolk	84
Putty	46
Slackskin & Flint	48
The Cartoons	28

Simulation

Archer MacLean's Pool	14
Magic Ball	76
Pinball Fantasies	74
Shuttle	98
Tracon II	30

Sport

Aquatic Games	16
No Second Prize	45
Reach out for Gold	16
Treble Champions	98

Strategie

Conquestador Scenario	33
Goliath	76
Historyline	12
Kiro's Quest	44

Verschiedenes

Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	81
Global Chaos	50
PD-Games	42
Wizkid	96



THAYER'S QUEST

GEBURTSTAGSÜBERRASCHUNGEN... gibt's in dieser Ausgabe viele, etwa eine neue Demo-Galerie, die hochwertige Leserbefragung samt tollem Preisausschreiben, brandneuen Stoff auf Laser-Disc, Previews mit Exklusiv-Infos und einen umfassenden Bericht von der „ECTS London '92“. Blättert einfach mal durch die Seiten 8/9, 34/35, 56 und ab Seite 77 bzw. 101



AQUATIC GAMES & REACH OUT FOR GOLD

OLYMPISCHES GOLD... kann man sich beim parodistischen „Reach out for Gold“ oder in James Ponds „Aquatic Games“ verdienen — und nebenbei die Lachmuskeln trainieren! Sportiver Doppelspaß im Doppeltest auf den Seiten 16/17

COMMODORE SCHLÄGT ZURÜCK... mit den brandneuen Amiga-Modellen „A1200 und A4000“ — wir haben die Geräte für Euch unter die Lupe genommen und nennen Vor- und Nachteile. Ein Blick in die Zukunft wartet auf den Seiten 40/41

DEUTSCHE WERTARBEIT... versprechen Blue Bytes neue Kampfszenen der „Historyline“ ebenso wie Thalions Motorrad-Hatz „No Second Prize“ und Kalkos Action-Tüftelerei „GEM'Z“. Was der Wert wert ist, bewerten wir auf den Seiten 12, 45 und 49

GEM'Z





KNEIPEN-FEELING... kommt auf, sobald man „Archer MacLean's Pool“ bzw. den Dig-Flipper „Pinball Fantasies“ an den Compi verfüttert hat! Herr Ober noch'n Pils, und dann ab auf die
Seiten 14 und 74



KIDNAPPING... Ist das Thema von „Dungeon Blaster II - Schorsch's Revenge“, unserem neuen Solo-Rollenspiel zum Mitmachen! Der ganz normale Wahnsinn zieht sich durchs gesamte Heft, ausgehend von
Seite 10

PINBALL FANTASIES

WELTENBUMMLER... dürfen entweder den Sklaven Hector ins antike „Rome“ begleiten oder die „Shadowworlds“ unsicher machen — mit viel strategischem Feingefühl und einer Stange Abenteuerlust im Marschgepäck! Wandervögel flattern flugs auf die
Seiten 31 und 32

HACKER-WERKZEUG... stellen wir im User-Club vor, wo ihr „Alles über DFÜ“ erfahrt. Von der praktischen Seite beleuchtet Dr.Freak das Thema im Interview mit dem Chaos Computer Club, und schließlich wartet im Stromausfall noch das passende Spiel! Logt Euch ein auf den
Seiten 36 und 116/117

HISTORYLINE



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Party-Time bei Software 2000	8
Street Fighter II	9
Prehistorik II	9
Joker-Rollenspiel:	10
Dungeon Blaster II	
Mailbox	20
Demo-Galerie	34
Crack!	36
Special:	40
Amiga 1200 und A4000	
PD-Box	42
Up & Down	52
Special:	56
Der Luxus-Laser	
Impressum	58
Krieger-Comic	58
Know How	59
Know How Index	70
Preisausschreiben:	77
Leserbefragung & Competition	
Ruhmeshalle	80
Die Budget-Bühne	81
Joker-Galerie	88
Brork-Comic	90
Seitenhiebe	91
Computer-ABC	92
Klassiker	99
The Great Giana Sisters	
Messebericht:	101
ECTS London '92	
Kicker-Cup	106
Joker-Comic	108
Kleinanzeigen	109
User-Club	116
Alles über DFÜ	
Joker-Index	118
Stromausfall:	120
Hacker	
Ruf des Warlock	
Coin Op Special:	122
Hausmesse bei Gauselmann	
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

BETRIEBSGEHEIMNIS

Traditionsgemäß feiern in unseren Geburtstagsausgaben allerlei Neuerungen und Verbesserungen Premiere — traditionsgemäß mißbrauchen wir zu solchen Anlässen das Betriebsgeheimnis, um Euch die Chose fangmüchtig zu erklären...

Mit derart liebevoll-gewonnenen Gewohnheiten zu brechen, wäre ein Verbrechen: kommen wir daher zur Sache: Daß mal wieder ein paar Standard-Seiten wie diese, die PD-Box, das Up & Down und einige mehr optisch gehörig aufgemotzt wurden, bedarf eigentlich kaum der Erwähnung; das seht Ihr ohnehin selbst. Was Ihr ebenfalls demnächst im Heft sehen werdet (aber dennoch der Erwähnung bedarf), das ist unser brandneuer — Kapelle bitte einen Tusch — Mega-Hit!



Jahrelang haben wir uns gegen Euren massierten Wunsch nach solch einer Spitzenauszeichnung gestäubt, jetzt ist der Widerstand endlich gebrochen. Ihr habt auf ganzer Linie gesiegt. Um unsere ursprünglichen Bedenken einer möglicherweise damit verbundenen Hit-Inflation (wie man sie von

den lieben Kollegen anderer Magazine kennt) zu zerstreuen, werdet Ihr den Mega-Hit allerdings nicht sehr häufig sehen: Der Orden wird erst ab einer Gesamtnote von zumindest 91 Prozent vergeben! Wenn ein Game mit sowas aufwarten kann, solltet Ihr also im Turbogang zum Shop spürten, um es Euch zu besorgen —



zum letzten Mal wäre das beispielsweise vor einem halben Jahr vorgekommen. Hier und heute könnt Ihr Euch den seltenen Gast aber ganz unverbindlich angucken, genau wie den neuen alten Hit (nach wie vor ab 85 Prozent zu haben), den wir gleich mitrenoviert haben.

So, das war's auch schon, damit können wir Euch nun gut vorbereitet in die Geburtstagsausgabe entlassen. Jedoch nicht, ohne zuvor auf die Wichtigkeit und Bedeutung unserer Leserbefragung mit angeschlossenem Preisausschreiben und die tolle Birthday-Aktion für Abonnenten hingewiesen zu haben. Und natürlich schon gar nicht, ohne Euch traditionsgemäß das Studium der gewohnt aufschlußreichen Teststatistik ans vorweihnachtlich erwärmte Herz zu legen...

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	1
Katastrophe	(11%-20%)	1
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	6
Muß nicht sein	(41%-50%)	3
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	5
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	7
Erste Sahne	(81%-90%)	6
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0

Möchten auch Sie eine *Royal Soft* Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in D, Lux, B, NL, CH und A gesucht!

Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a.d. Ruhr
Tel.: 0208 / 48 00 50 • Fax: 0208 / 48 00 25

24 Stunden Bestell-Service!



Game	Ami	PC	PREISAUSSCHREIBEN	Game	Ami	PC
Fire & Ice	64,00			Battle Island •Data Disk•	43,99	
ISHAR	71,99	71,99	Findet einen Namen für unser Wappentier!	Premiere	72,32	
Wing Commander 1/2	86,99	93,99	Schickt Eure Vorschläge bis zum 31.12.92 an <i>Royal Soft</i> .	DSA-Die Schicksalsklinge D	79,90	89,90
Der Patrizier	71,99	86,99	Unter allen Einsendern werden super Preise verlost:	Sim Earth	79,99	99,99
Dune		86,99	1. Preis: 5 Top Ten Spiele n. W.	Push over	72,32	79,99
Lure of the Temptress	71,99	86,99	2. Preis: 3 Top Ten Spiele n. W.	Ashes of Empire	95,99	99,99
Indiana Jones 4 D		86,99	3. Preis: 1 Top Ten Spiel n. W.	A-Train D	95,99	99,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99	4.-20. Preis: 1 <i>Royal Soft</i> Warengutschein DM 50,-	Links (386 pro)	92,99	109,90
Myth	64,00		21.-40. Preis: 1 <i>Royal Soft</i> Warengutschein DM 25,-	Epic	72,32	79,99
Eye of the Beholder D	71,99	86,99	41.-60. Preis: 1 Hint-Book n.W.	Steigenberger	56,99	95,99
ZOOL	64,00		61.-100. Preis: 1 <i>Royal Soft</i> T-Shirt	España '92	79,99	99,99
Treasures of the Savage Frontier D	71,99		Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.	Conquestador •Data Disk•	39,99	
Dark Queen of Krynn D	70,99			Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Legend of Fairghall D	63,99	70,99		Hexuma	79,90	89,90
Mad TV	71,99	86,99		Hero Quest	79,95	
Mantris		114,99		Hero Quest Expansion Kit	49,95	
Lemmings 2	79,90	89,90		Hero Quest Twin Pack	89,95	
				Ultima 7		109,90

Versandkosten: NN + DM 8,00 • Vorkasse im Inland: per EC-Scheck + DM 7,00 • Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00
Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkosten frei

Angebote freibleibend!

BavariaFilmTour



FILM AB!

Man muß kein Münchner sein, um zu wissen, daß in den hiesigen Bavaria Studios Filme fürs Kino und Fernsehen produziert werden. Und man muß auch kein Profi sein, um dort mal selbst zur Kamera greifen zu dürfen!

Gelegenheit dazu bieten nämlich auch die Tages-Workshops „Das filmende

Klassenzimmer“, die in München/Geiselgasteig immer während der Wintermonate stattfinden. Unter der Anleitung von Profis können Schulklassen und Jugendgruppen (maximal 30 Personen) dabei ihren eigenen Film erstellen. Der Einstieg in die Hollywood-Karriere kostet 20,- DM pro Filmkünstler, Lehrer haben freien Eintritt, und nähere Infos sind unter der Telefonnummer 089/64 90 67 erhältlich.

TON AB!

Landauf, landab werden seit einiger Zeit harmlose Disco-Besucher mit trommelfell- und nervenzerfetzenden Karaoke-Veranstaltungen gequält. Wollt Ihr auch mitquälen? Kein Problem, falls Ihr ein CDTV besitzt!

Wenn Joachim bei uns in der Redaktion eine Opern-Arie zum Besten gibt, ist das einfach Ruhestörung — wenn Fräulein Müller dasselbe in der Kneipe vor zahlendem Publikum macht, ist's Karaoke. Beide brauchen dazu ein gesundes Selbstbewußtsein, Fräulein Müller benötigt darüberhinaus

eine spezielle Karaoke-CD mit lauter bekannten Songs, bei denen nur der Gesang fehlt. So was gibt's jetzt auch extra fürs CDTV, was den Vorteil hat, daß man dabei den Text vom Monitor ablesen kann; zudem lassen sich die Scheiben auch mit einem Laserdisc- oder normalen CD-Player benutzen. Drauf sind 20 buntgemischte Titel, kosten tut der Spaß rund 79,- DM pro Disc (Klagen der Nachbarn und Ohrenarzt-Honorare für Haustiere nicht eingerechnet), man kann sie aber auch leihen. Beides ist möglich bei:

GTI GmbH
Zimmersmühlenweg 73
6370 Oberursel/Ts.
Tel. 06171/85938



KOPF AB!

Kinobesucher mußten ja einige Jährchen auf ein Wiedersehen mit den Aliens warten, Comic-Leser haben die wandlungsfähigen Biester nie aus den Augen verloren — sie sind bereits beim sechsten Teil der Serie angelangt!

Seit 1988 sorgen Zeichner Mark R. Nelson und Autor Mark Verheiden von Dark Horse Comic nämlich dafür, daß sich englische Alien-Fans auch unter der heimischen Leselampe gruseln können; die ersten drei Teile der Reihe sind auch in deutsch beim Norbert Hethke-Verlag herausgekommen. Da jedoch Comic-Schreiber keine Hellseher sind, haben sich die Hefte mittlerweile inhaltlich meilenweit vom aktuellen Zelluloid-Streifen entfernt, weshalb gerade unter Hochdruck an einer offiziellen Umsetzung des dritten Leinwand-Grusicals gearbeitet wird. Ohnehin egal, denn Alien bleibt Alien, und nach Ripleys Heldentod im Kino wird man den Viechern zukünftig wohl nur noch am Kiosk begegnen. Und natürlich am Monitor...



RAD AB?

Wer könnte das „BattleTech-Imperium“ besser kennen als Computerspieler? Na, Table Top-Fans! Damit sie es jetzt noch etwas besser kennenlernen, hat Fantasy Productions das „Hardware Handbuch 3031“ herausgebracht...

Die 158 überwiegend in-

schwarz/weiß illustrierten Seiten kosten 39,80 DM und bieten haufenweise technische Details, Hintergrundinformationen und Spielwerte zu allen möglichen Waffensystemen des 31. Jahrhunderts. Erstmals werden hier auch Ballermänner und sonstige Ausrüstungsgegenstände von Infanteristen vorgestellt, bleistiftsweise die praktischen „Exo-Skelette“. Bei Interesse hilft der örtliche BattleTech-Handel gerne weiter!

BATTLETECH: HARDWARE-HANDBUCH 3031



FANTASY PRODUCTIONS



Wenn eine populäre Spieleschmiede wie Software 2000 neue Büros einweiht, geht's den Journalisten gut: Neben Schmierstoff für die Kehle und Häppchen für den Magen gab es auch reichlich Infos fürs Notizbuch!

Brötchen und Spiele:

PARTY-TIME BEI SOFTWARE 2000



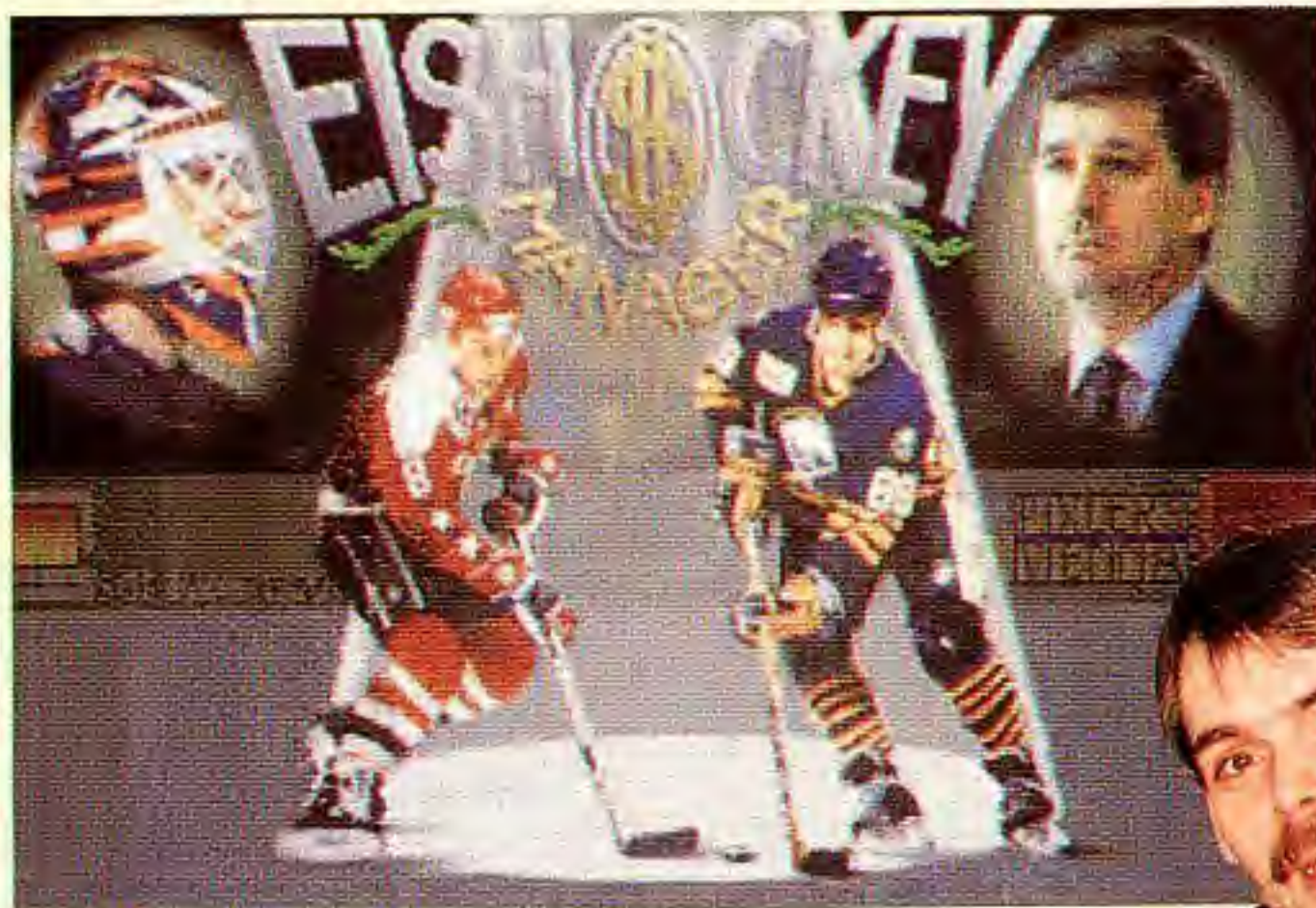
Ah, hier kommen also die neuen Spiele her...

können. Der Anpfiff erfolgt im März 1993, genau einen Monat vor der Eishockey-WM.

Apropos: Während sich Besitzer des „Bundesliga Manager Prof.“ auf ein Update mit sechs Spielleveln und Endspiel vor großer Zuschauerkulisse im Berliner Olympiastadion sowie die lange erwartete

unter Verschluss hält — es könnte ja jemand die Idee klauen! Weiterhin ist ein vorläufig noch namenloses Grafikadventure im Stil von Sierra bzw. Lucas Arts in der Mache, und, man glaubt es kaum, im Lauf des nächsten Jahres sollen wahrhaftig noch die neun Disketten von Chris Földings Artventure **Jonathan** in den Handel kommen.

Aber vielleicht wollt Ihr Euch von alldem ja einmal mit eigenen Augen überzeugen? Dann schaut doch im Januar einfach im malerischen Eutin vorbei, da veranstaltet Software 2000 nämlich einen Tag der offenen Tür, wo Ihr mit der Geschäftsleitung oder den Programmierern plaudern könnt und den Leuten beim Entwickeln neuer Spiele über die Schulter gucken dürft...
(C. Borgmeier)



Weltexklusives Bild: Eishockey Manager

Während sich eine Band die Seele aus dem Leib spielte und die Schlacht am Kalten Buffet tobte, gelang es uns, allerlei interessante News zu neuen Projekten aus dem Party-Smalltalk zu filtern. So können wir Euch nun z.B. weltexklusiv vom **Eishockey Manager** berichten, dessen Existenz Werner Krahe und Jens Onnen eigentlich noch geheimhalten wollten. In punkto Gestaltung und Menüführung wird sich das Game natürlich am Bestseller des Duos, also dem „Bundesliga Manager“, orientieren. Das Programm soll alle Regeln des Kufensports beherrschen und wird mit einem Transfermarkt sowie animierten Torsequenzen aufwarten

Zusatzdisk mit 50 animierten Torszenen freuen dürfen, kickt Software 2000 gerade den **Bundesliga Manager III** ins Planungsstadium — 1994 soll das Teil dann am Ball sein. Etwas früher ist mit **Hexuma II** zu rechnen, an dem Harald Evers und Andreas Niedermeier bereits stricken. Für den Nachfolger ihres gruseligen Adventures versprechen die Jungs von der Weltenschmiede eine nochmals verbesserte Benutzerführung plus tolle Animationen. Ansonsten war viel von **Denny** die Rede, einem Jump & Run, von dessen Originalität Firmenchef Marc Wardenga so überzeugt ist, daß er die Demodisk im Tresor

In Party-Stimmung:
Geschäftsführer
Marc Wardenga



Schönes, vereintes Europa: Während die Engländer von U.S. Gold noch eine Straßenbande auf deutsche Mattscheiben loslassen wollen, wetzen bei Titus in Frankreich die Neandertaler schon die Keulen für den nächsten Kampf!

DIE ZWEITE PRÜGEL-GENERATION: STREET FIGHTER II & PREHISTORIK II



Prehistorik II

STREET FIGHTER II

Mit dieser Automaten-Konvertierung hat sich U.S. Gold einiges vorgenommen — in der Spielhalle gehören die Straßenkämpfer zu den beliebtesten Prügelknaben überhaupt, und die kürzlich veröffentlichte Super NES-Version steht dem Vorbild in nichts nach. Aber wenn man dem Vorab-Muster glauben darf, scheinen sich die Jungs wirklich Mühe zu geben: Zwölf Gegner, acht davon anwählbar, warten auf ihre tägliche Tracht Prügel; dabei muß jeder Muskelprotz zweimal hintereinander auf die Mat-



Street Fighter II

te geschickt werden, damit die (Länder-) Runde als gewonnen gilt. Zwei Schwierigkeitsgrade und eine Continue-Funktion erleichtern die Straßenschlacht, an der ziemlich trickreichen Steuerung wird momentan noch gefeilt. Letzteres gilt auch für die bislang relativ groben Animationen, dafür ist bereits jetzt unüber-

sehbar, daß die Sprites weder an Größe noch an Farbigkeit oder Detailreichtum verloren haben. Die leicht horizontal scrollenden Hintergründe sehen ebenfalls sehr hübsch aus, man darf daher wohl auf ebenso schöne wie schweißtreibende Kämpfe hoffen.

PREHISTORIK II

Auch der ewige hungrige Neandertaler watschelt bald wieder durch den Plattform-Urwald und sucht dabei eigentlich bloß nach 'nem kleinen Happen für den knurrenden Magen. Die Nahrungsmittel würden ja auch in mehr als ausreichender

Menge am Wegesrand herumliegen, nur haben es sich seine Steinzeit-Kol-



Prehistorik II

legen leider in den Kopf gesetzt, den ollen Keulenschwinger auf Nulldiät zu setzen — und zwar endgültig! Um sich

schafft, dafür hat die Steinzeit-Grafik nun auch das Scrollen gelernt. Von diesen erfreulichen Entwick-



Street Fighter II

dagegen zu wehren, kann er auf ein Arsenal von Keulen, Speeren und Feuersteinen zurückgreifen, zudem steht ihm diesmal ein vorsintflutlicher Gleitschirm zur Verfügung, der eine gewisse Ähnlichkeit mit einer abstürzenden Brieftaube hat. Das Zeitlimit wurde abge-

lungen abgesehen, sind aber keine tiefgreifenden Änderungen mehr geplant. Das heißt, es erwarten uns wieder viele ebenso abwechslungsreiche wie urige Landschaften voll dämlich grinsender, aber putzig animierter Bewohner. Und natürlich die obligaten Ober-Fieslinge am Level-Ende.

Eröffnet wird die Prügel-Saison in beiden Fällen voraussichtlich im Dezember, Ihr könnt also schonmal langsam die Ärmel hochkrempeln... (pb)



DUNGEON-BLASTER II

Das ultimativere

Joker-Rollenspiel

SCHORSCH'S REVENGE

Von allen Artikeln, Stories und sonstigen Dummheiten, die wir uns so im Lauf der Jahre haben einfallen lassen, rangieren unsere Live-Rollenspiele ganz oben auf Eurer Beliebtheits-Skala. Deshalb gibt's zum Geburtstag nun ein neues — noch witziger, spannender und haariger!

Einmal mehr erweist sich der Joker als einziges Heft im Software-Blätterwald, das man nicht nur lesen, sondern auch *spielen* kann! Und alles, was Ihr dazu braucht, sind ein gewöhnlicher sechsseitiger Würfel, Papier und Bleistift, etwas Grips sowie die Bereitschaft, Euch prächtig zu amüsieren — über dämliche Rätsel, uralte Kalauer und geschmacklose Gags. Richtig, das war schon in der Mai-Ausgabe bei „Dungeonblaster — The Secret of Schorsch“ so, warum also hätten wir für den (selbständigen) Nachfolger am bewährten Konzept rütteln sollen?

NEULICH AM GARTENTOR

Eigentlich hatten wir die Sache mit dem Schlitzphrenen Schorsch längst abgehakt. Sicher, der gemeingefährliche Messerschwinger ist schon mehrmals aus der benachbarten Klappe ausgebrochen und hatte im Frühjahr sogar unseren Joker entführt, aber dank Eurer Hilfe betrachteten wir das Thema mittlerweile längst als erledigt. Zu früh betrachtet...

In einer dunklen und sturmtosen Nacht (bei uns in Haar sind fast alle Nächte dunkel)

klungelte der Eilpostbote Otto Flotto an unserem düsteren Redaktionsgemäuer. In Erwartung von Brigitta samt eines exklusiven Testmusters des neuen Lucas Quark-Hammers „Indy Light — Jäger der verlorenen Kalorie“ öffnete Uschi die Tür, bekam aber stattdessen ein Schreiben mit folgendem Wortlaut ausgehändigt:

„Schorsch wieder da! Huaah! Lirää! Ich schlitzan Brigitta und vörkaufan har-har Zähne an Colgate! Uää! Und vörkaufan auch noch Diskäta an Pava Plä! Odär Ihr zahlt fümppf Kwintillionän Lirää bis morgän auf main Num-

märkonto! Har Har! Lirää!“

Weia, wer sollte uns nun den Kaffee kochen? Schlimmer noch: „Indy Light“ in den Händen der Konkurrenz — nicht auszudenken! Sofort war man sich einig, die paar Kröten aus der Portokasse zu holen, als der scharfsinnige Joe bemerkte, daß Schorsch vergessen hatte, die Nummer seines Nummernkontos anzugeben! Verzweiflung griff um sich, doch bald hatte sich die Panik gelegt, und es wurde beschlossen, daß ein heldenhaftes Redaktionsmitglied wohl oder Kübel das Wagnis der Rettung auf sich nehmen muß. Aber wer?



JOKER

Zwar kennt unser Chaot vom Dienst als Ur-Entführungsoffer den Kidnapper am besten, aber kann man ihm eine solch verantwortungsvolle Aufgabe wirklich anvertrauen? Naja, immerhin verfügt er über 20 Lebenspunkte und ein superschnelles Designer-Skateboard.



NINJA-MONI

Vom Handkantenschlag bis zum Herzschlag kennt die Frau zwar jede Kampftechnik, aber doch mehr am Monitor — ob sie auch gegen ein Live-Monster wie Schorsch zu Pote kommt? Sind 25 Lebenspunkte genug, wenn man dafür auf eigenen Füßen leisetreten muß?



OSKAR

Als Chefredakteur bringt man natürlich etliche Qualitäten mit, z.B. ein gewisses Talent zur Telepathie (was will der Redakteur mit diesem Artikel sagen? Bzzzzz...). Andererseits muß der kettenrauchende Motorrad-Freak mit 15 Lebenspunkten haushalten!



REINHARD

Vielleicht könnte unser Diplom-Schnellquassler Schorsch ja einfach totquatschen? Oder vielleicht mit seiner Ente Baujahr '52 (nimmt er auch in die Badewanne mit!) überrollen? Vielleicht aber auch nicht, jedenfalls bietet Reini solide 20 Lebenspunkte auf.



RICHY

Ein Ballerprofi mit Rennrad — was kann da schon schiefgehen? Genug, Ihr habt den Kerl noch nicht radeln gesehen! Aber wer permanent den Münchner Verkehr gefährdet, könnte auch Schorsch gefährlich werden, oder? Zumal auch Richy mit 20 Punkten aufwarten kann.

Mit jedem unserer Redaktions-Heroen gestaltet sich das Abenteuer etwas anders, also entscheidet weise! Alles klar? Dann werft noch einen schnellen Blick auf den Index, der Euch zeigt, auf welchen Seiten ihr welche Ziffernblöcke findet, und ab mit Euch zur Nummer (1)!

ABSCHNITTE					
1-10	11-22	23-34	35-43	44-52	53-59
30	44	50	72	84	90
SEITE					

ENDLICH KÖNNEN SICH AUCH AMIGA-USER AUF DEN HIGHWAYS VON AMERIKA SO RICHTIG AUSTOBBEN!



Die Konsolenversion von "Road Rash™" hat bereits die Herzen vieler Motorradfans erobert. Jetzt gibt es die rasante und spektakuläre Rennsimulation quer durch Amerika auch auf dem Amiga.

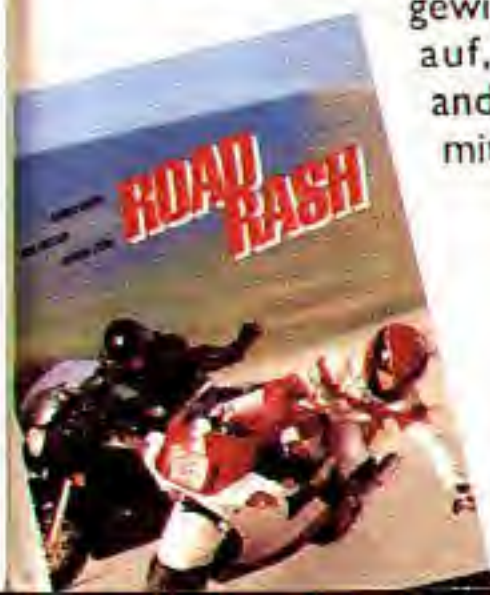
Ein ganzes Jahr haben wir an der Umsetzung gearbeitet. Es hat sich gelohnt. Die Amiga-Version bietet noch bessere Grafiken und ausgezeichnete Soundeffekte.

Versuchen Sie mit allen Mitteln, das Preisgeld zu gewinnen. Rüsten Sie Ihren Hobel auf, oder steigen Sie auf eine andere Maschine um. Wie wär's mit einer Diablo 1000?

Die anderen Fahrer sind nicht das einzige Problem, wenn Sie gegen die Zeit über fünf der gefährlichsten Highways Amerikas heizen. Da gibt es eisenharte, ausgeschlafene Polizisten, plötzlichen Gegenverkehr, nette kleine Ölsuren und verirrte Rinder und Hirsche, die Sie ganz leicht aus der Bahn katapultieren.

Zeigen Sie Helldog, dem knüppelschwingenden Motorrad-Raudi, wo es langgeht, oder wischen Sie dem zur Polizei übergelaufenen O'Shea eins aus.

Egal was Sie anstellen – wir garantieren Ihnen exzellenten Spielspaß auf zwei Rädern!



Erhältlich für Amiga
und Sega™ Mega Drive™.

Sega und Mega Drive sind eingetragene
Warenzeichen der Sega Enterprise Ltd.

ELECTRONIC ARTS®

Deutsche Vertretung: Alliance, A Division of Selling Points GMBH, Verler
Straße 1, 4830 Gütersloh.



Was ein echter Strategie ist, der wartet seit unserem Preview in der April-Ausgabe sehnsüchtig auf Blue Bytes neuen Geniestreich — immerhin schlägt das Game in die gleiche Kerbe wie der Mega-Hit „Battle Isle“!

Daß es sich hier trotz aller Ähnlichkeiten nicht um den offiziellen Nachfolger der Kampfinsel handelt, ist kein Grund zur Traurigkeit: „Battle Isle II“ ist gerade in Arbeit, und mit der historischen Version des Spielprinzips läßt sich die Zeit bis zum Verkaufsstart Ende nächsten Jahres astrein überbrücken...

Marschieren wir also frohen Mutes in den Ersten Weltkrieg, wo wir zunächst feststellen, daß sich hinsichtlich des Gameplays gegenüber der Futuro-Schlachten nichts Grundsätzliches geändert hat. Einmal mehr dürfen zwei Feldherren vor dem Splitscreen Platz nehmen, wobei abwechselnd der eine Angriffe und Strategien ausknobelt, während der Kontrahent seine Order eingibt. Ausgeführt werden dann sämtliche Befehle gleichzeitig, der Compi berechnet eventuelle Kampfergebnisse und stellt sie in einer Animationssequenz dar. Während 12 der insgesamt 36 Schlachtfelder diesem Duo-Modus vorbehalten sind, dürfen sich Solo-Krieger auf den restlichen 24 austoben. Hüben wie drüben steigt dabei der Schwierigkeitsgrad sehr moderat an, stets wird der

Historyline 1914-1918

historisch korrekte Ablauf verbürgt.

Im Klartext stehen somit vier kämpferische Jahre an, welche sich in Szenarien à zwei Monate aufgliedern. Panzer können aufgrund der real existierenden Geschichte z.B. erst ab 1916 eingesetzt werden; dafür helfen diesmal Pioniertruppen beim

Ausheben von Schützengräben. Durch die aus „Battle Isle“ bekannte und geradezu sprichwörtlich komfortable Sticksteuerung mit dem Multifunktions-Cursor (wahlweise zieht auch die Maus in den Kampf) hat man derlei Neuerungen blitzartig im Griff und kann sich sorgenfrei an den übrigen No-



Die Schlacht tobt!



Die Geschichte lebt...



vitäten ergötzen. So sind die kargen Schärmützel von einst nun zu screenfüllenden Animations-Wundern mutiert: Da donnern Flieger über Kanonenstellungen, werden stufenlos vergrößert und drehen elegant wieder ab, sobald sie ihre Bomben los sind — wirklich beeindruckend!

Aber auch das ergreifende Intro und die hübschen Zwischengrafiken samt geschichtlichen Infos sollte man nicht unterschlagen, genau wie die detaillierten Waben-Schlachtfelder optisch nochmal zugelegt haben. Im Vergleich mit der PC-Version sind kaum Unterschiede zur 256-Farben-Grafik auszumachen, die 3D-Sequenzen laufen am Amiga zwar nicht ganz so glatt, aber dafür ein wenig flotter ab. Musik und FX sind gelungen, ein weiteres Lob geht an das Handbuch: Dicke Wälzer findet man allenthalben, doch so viele sorgfältig recherchierte und lesbar aufbereitete Hintergrundinformationen eigentlich nur hier.

Mag also der Unterschied zu „Battle Isle“ auch nicht ganz so gewaltig sein, wie sich das der eine oder andere vielleicht erhofft hätte, so ist den Mühlheimern doch erneut ein großer Wurf gelungen. Man darf gespannt sein, was die kommenden Folgen der Historyline noch an Überraschungen bereithalten... (jn/pb)

HISTORYLINE (BLUE BYTE)

SECHSECK - STRATEGIE

86%

„EDEL“



GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	76%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	89%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELST./HIGHSC.
DEUTSCH	KOMPLETT

WENN DER POSTMANN ZWEIMAL KLINGELT...

HEXUMA



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)



SOFTWARE 2000

ARTVENTURE



70 Jahre ist es her, daß der Postdampfer im Fluß versunken war. Bei der Bergung werden unversehrte Briefe entdeckt - und jetzt noch zugestellt. Als der Postbote jenen uralten Umschlag in das Hawthorne-Haus bringt, in dem Sie zufällig anwesend sind, erwacht die alte Legende um das "Auge des Kal" wieder zum Leben. Jetzt sind Sie mittendrin in einem gewaltigen Abenteuer, in einer unglaublichen Odyssee durch die Räume und Zeiten dieser Welt. Zum Spiel gehören das Tagebuch des Owen Jugger, ein alter Brief, das "Handbuch des Abenteurers", ein geheimnisvoller Edelsteinsplitter sowie ein farbiges DIN A2-Poster. Erhältlich für PC und Amiga.

Spielbare Demoversion gegen 5,- DM in bar oder Briefmarken
ab sofort bei SOFTWARE 2000, Stichwort "Hexuma-Demo",
Postfach 110, 2420 Eutin

Archer MacLean's Pool

Z u m K u g e l n !

Gute Neuigkeiten für Filzläuse, die von „Whirlwind Snooker“ begeistert waren, aber eigentlich lieber Pool gespielt hätten: Archer MacLean und Virgin ließen sich nicht lumpen, ab sofort darf auch gepoolt werden!



Kimme, Korn und Stoß!



Tja, da machen die Zuschauer Augen...



Einfaltspinsel gleich Ausfallswinkel?

Na prima, wie steht's da mit Neuerungen? Oder setzte Programmier-Veteran MacLean etwa auf alt und bewährt? Nun, „alt“ ist zwar gewiß das falsche Wort, aber die bewährten 3D-Grafikroutinen sind beispielsweise schon dieselben wie beim Snooker. Aber was hätte da auch groß verbessert werden können? Schließlich machten die bunten Kugeln schon vor einem Jahr dem Titel alle Ehre und sausten wie ein lebhafter Wirbelwind über den Digi-Filz, von den rasenden Karierrfahrten ganz zu schweigen. Auch die handliche Steuerung (direkt per Maus bzw. indirekt über Icons) blieb bei kleineren Kosmetik-Eingriffen weitgehend erhalten; die FX stammen ebenfalls vom Vorgänger, während der barmüßige Titeltrack zumindest sehr ähnlich klingt. Kurz und gut, die Veränderungen beschränken sich auf den spielerischen Part des Games.

Hier allerdings hat der gute Archer ein paar ordentliche Schaufeln zugelegt, was sich alleine schon an den verschiedenen Regelvarianten zeigt. So darf man etwa ganz nach Wunsch unter zwei Versionen mit acht Bällen und dem auch hierzulande beheimateten „Neuner“ wählen. Schade nur, daß die in Deutschland verbreitetste Version mit 15 Kugeln fehlt, aber man kann halt nicht alles haben. Was man indes haben kann, das sind diverse Spielmodi: Die Einzelpartie wird nun durch eine neue Match-Option ergänzt, bei der drei bis neun Durchläufe zu absolvieren sind. Keine Frage, daß der feine Trickstoß-Editor wieder mit dabei ist, und schließlich findet sich gar ein regelrechter Turniermodus mit KO-System für bis zu acht Spieler!

Wo wir gerade von den Queue-Schwingern reden, sei hinzugefügt, daß man natürlich nach wie vor seinen menschlichen Kumpel bekämpfen kann; darüberhinaus stehen aber 20 verschiedene Computergegner zur Ver-

fügung (gegenüber dreien beim Snooker), deren grundlegende Eigenschaften sich oft schon aus dem Namen erkennen lassen. So ist etwa Boring Bob ein ziemlich langweiliger Geselle, der ewig um den Tisch herumschleicht und meist auf Sicherheit spielt. Aber keine Sorge, es gibt ja auch noch den brillanten Mr. Brill...

Interessant ist noch die Bewertung der Erfolge: Da es beim Pool keinen direkt zählbaren Score gibt, hat Mr. MacLean das sogenannte „Rankometer“ erfunden, welches die gezeigten Leistungen mit einem prozentualen Wert benotet — und der kann, zusätzlich zur Save-Routine für laufende Spiele, auch gespeichert werden. Bei dieser ausgefeiltesten Billardsimulation stimmt also so gut wie alles (es soll gar eine Version mit deutschen Screentexten folgen), man wundert sich, wie das Programm mit 512KB und einer Disk auskommen kann. Wenn Archy dennoch keinen Hit eingelocht hat, dann einerseits, weil die Ähnlichkeiten zum Vorgänger halt doch sehr groß sind, und andererseits wegen der fehlenden 15-Kugel-Variante (jn).

ARCHER MACLEAN'S POOL (VIRGIN)

BILLARD - SIMULATION

83%

„RUNDUM RUND“



GRAFIK	79%
ANIMATION	87%
MUSIK	45%
SOUND-FX	47%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%

VARIABEL

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST./HIGHSC.
DEUTSCH	ANLEITUNG

HISTORYLINE



1914-1918



September 1914: "Westfront"

An der Westfront nehmen deutsche Truppen Varennes ein. Die deutsche Armee richtet sich auf einen langen Grabenkrieg ein.

Mai 1915: "Lusitania versenkt"

Die Lusitania, ein britischer Passagierdampfer, wird von dem U-Boot U-20 versenkt. Dabei kommen 1.198 Menschen ums Leben, darunter 120 US-Bürger.

Januar 1918: "Es geht um die Wurst"

Bei einem dreisten Diebstahl werden aus einem Lager

in Köln-Nippes 2 Tonnen Leberwurst gestohlen. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung der Täter führen, ist eine Belohnung von 3.000 Mark ausgesetzt.

März 1918: "Frieden im Osten"

Am 3.3.1918 unterschreibt die russische Delegation den Friedensvertrag von Brest-Litowsk. Diese Unterschrift wird ausdrücklich unter Protest geleistet, weil ein Ultimatum des deutschen Reiches am 23.2.1918 die Friedensbedingungen binnen 48 Stunden zu akzeptieren, die russische Regierung unter starken Druck gesetzt hat.

Diese und viele weitere Schlagzeilen aus aller Welt machen aus der "Historyline" ein Strategiespiel bei dem man so ganz nebenbei noch fundierte Informationen aus der Epoche 1914-1918 bekommt. Natürlich kommt auch der Spielspaß nicht zu kurz. Perspektivische Kampfsequenzen und aufwendige Zwischensequenzen, Megabyte

an Grafiken und stimmungsvolle Musiken machen "Historyline 1914-1918" zu einem multimedialen Geschichtserlebnis. Das Spielprinzip wurde von dem Erfolgsprogramm "Battle Isle" übernommen und weiter verfeinert. Dazu gibt es 24 Karten für einen und zwei Spieler und 48 verschiedene Einheiten.

Bildschirmfotos zeigen MS-DOS VGA.



MS-DOS Version unterstützt Adlib, Soundblaster und VGA 256 Farben. Amiga Version unterstützt Turbokarten und 64 Farben Modus.

Ab Oktober für MS-DOS und Amiga in Kaufhäusern und im Fachhandel erhältlich. Komplett in deutsch. © 1992 Blue Byte.
Blue Byte • Aktienstr. 62 • W-4330 Mülheim an der Ruhr • Tel. (0208) 47 38 37

AQUATIC GAMES & REACH OUT FOR GOLD

DAS OLYMPISCHE COMIC-DOPPEL

Die Sommerspiele von Barcelona und ihre durch die Bank eher mäßigen Versoftungen sind Schnee von gestern — im Schnee von heute liegen nämlich zwei witzige Digi-Olympiaden, die sich zumindest die goldene Spaß-Medaille verdient haben!

Anna Bolika hin, Katrin Krabbe her; bei Millennium und Linel ist man der Überzeugung, daß Sport nicht unbedingt eine bierernste Angelegenheit sein muß. Na, und wenn Bier im Spiel ist, dann sind Joker-Redakteure meist nicht weit! Also haben wir uns

in den Trainingsanzug geworfen, das Schweißband übergestülpt, die Knabberschlüssel vor den Monitor gestellt und an den diversen Disziplinen der beiden brandneuen Comic-Olympiaden teilgenommen...



Was die Eidgenossen von Linel hier an einzelnen Wettbewerben zusammengetragen haben, kennt man zwar prinzipiell schon aus einer Reihe anderer Sportspiele, allerdings kaum in einer derart humoristischen Verpackung. So kann es etwa beim Bogenschießen passieren, daß man einen unbeteiligten Schwammerlsucher in den Hintern trifft, während schlechte Tontaubenschützen durchaus Gefahr laufen, vom eigenen Sprite aufs Korn genommen zu werden. Weniger spektakulär, dafür umso schweißtreibender wird der 100m-Sprint bewilligt, während beim Speerwerfen bzw. dem Weitsprung zusätzlich etwas Timing vonnöten

ist. Beim Boxen ist wiederum eher Reaktionsfähigkeit gefragt, ehe es abschließend nochmal in kühle Naß geht, nämlich zum Kajakfahren bzw. Schwimmen.

In Sachen Präsentation wird dem Olympioniken gleich zur Eröffnung ein beeindruckender Flug durch die Arena geboten, beendet werden die Spiele mit einer netten Schlußzeremonie.

Die Grafik dazwischen kann sich durchaus sehen lassen; so wird die Umgebung beim Bogenschießen in einem Affentempo gezoomt, und das Scrolling in den übrigen Disziplinen ist nicht minder flott. Mit den gebotenen Musikstücken bzw. Sound-FX kann man ebenfalls zufrieden sein, mit den haarigen Wartezeiten zwischen den Übungen schon weniger — da werden ja womöglich die Muskeln wieder kalt...



Millennium konnte für seine Strand- und Funspele einen der



Reach out for Gold



ist. Beim Boxen ist wiederum eher Reaktionsfähigkeit gefragt, ehe es abschließend nochmal in kühle Naß geht, nämlich zum Kajakfahren bzw. Schwimmen.

In Grundsatzfragen stimmt die humorige Multi-Disziplinen-Packung also durchaus mit ihren quasi-seriösen Kollegen wie der „Carl Lewis Chal-



wohl prominentesten Plattform-Helden zwischen Fuhlsbüttel und Tokio verpflichtet: „James Pond“, den schuppigen Geheimagenten aus den zwei gleichnamigen Top-Games. Diesmal hat er seine Freunde mitgebracht, allesamt gesellige Meeresbewohner — dementsprechend feucht-fröhlich geht's auch in den acht Wettbewerben zu!

Gestartet wird mit dem 100m-Wettplantschen, aus dem nur flotte Joystick-Rüttler siegreich hervorgehen, anschließend müssen Bälle möglichst geschickt mit dem Kopf zum

Screen hinausgestoßen werden. Beim folgenden Wettspringen wird erneut hauptsächlich gerüttelt, während das Schwammhüpfen eher nach geschicktem Stick-Handling verlangt, denn allzu leicht landet Pond beim fliegenden Wechsel zwischen den Trampolinen klatschend am Boden. Anschließend werden Fische im Wettlauf gegen die Zeit mit Süßigkeiten versorgt, danach Ballons mit Hilfe von Muscheln zerstochen. Bei der vorletzten Disziplin darf man per Einrad über Berg und Tal düsen, und zum Schluß gilt es, einen Hin-

dermislauf über Schlangen und Pfützen siegreich zu überstehen. Das alles sieht nicht bloß witzig aus, es spielt sich auch so! Wie sich's gehört, lassen sich die einzelnen Disziplinen (in drei Schwierigkeitsgraden) üben, bevor bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Die Steuerung bekommt man auch hier schnell in die Flosse bzw. den Griff, auch hier macht die Sache in der Gruppe am meisten Spaß. Doch auch Solo-Plantscher werden sich prächtig unterhalten, dafür sorgt schon das tolle Drumherum: Die Grafik ist schön bunt und abwechslungsreich, die Sprites sind allerliebste animiert, und das Scrolling flutscht wie geschmiert. Ständig wechselt die Musikbegleitung, die FX sind passend gewählt, und viele Gags sorgen für immer neue Überraschungen — ja, wer genügend Punkte sammelt, darf sogar an zwei zusätzlichen Wettbewerben, nämlich Jonglieren und Weitsprung, teilnehmen!

len, beide zählen sie zur derzeitigen Sport-Elite. Dennoch, die Goldmedaille gebührt nunmal dem Team um Mr. Pond, hier sind die Wettbewerbe einfach eine Ecke spritziger ausgefallen. Andererseits sorgt auch die originelle Schweizer Olympiade durch ihr tolles Gameplay für frischen Wind in der Sportspiel-Szene. Und so eine Brise kann dem Genre ja nur gut tun, immerhin ist seit den Klassikern „California Games“ und „Summer Edition“ nur wenig wirklich Interessantes nachgekommen. (ri)



Aquatic Games



DAS SIEGER- TREPPCHEN

...dürfen sich die beiden Games daher brüderlich tei-

AQUATIC GAMES (MILLENNIUM)

GAUDI - OLYMPIADE

81%

„GOLDMEDAILLE“



GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	70%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 85,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	TABELLE
DEUTSCH	ANLEITUNG

REACH OUT FOR GOLD (LINEL)

GAUDI - OLYMPIADE

75%

„SILBERMEDAILLE“



GRAFIK	70%
ANIMATION	72%
MUSIK	74%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	78%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	TABELLE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Ein neues Label erobert

Da sind sich alle einig (Power Play, ASM, Amiga Joker,

Als jüngster Neu

von MIRAGE,

MIRAGE

Das Grauen hat einen Namen:
H. R. Giger! Der für seine Beiträge zum Film ALIEN
oskarprämierte Schweizer Surrealist schuf die Grafiken.

DARK SEED

Für den Rest des Horror-Adventures zeichnet CYBERDREAMS verantwortlich, dessen
Programmierer schon durch Titel wie SIM CITY, BARD'S TALE 3, DEFENDER OF THE
CROWN, DRAGONS LAIR, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE oder
MIGHT AND MAGIC 3 für Aufsehen sorgten. PC/AMIGA('93)/MAC('93)



"...allen voran der Meister des
Surrealen, H. R. Giger." PC-J. 4/92

"...ein grafisch beeindruckendes
Adventure. Famose
VGA-Grafik..." Power Play 4/92

"Das Ergebnis ist eine geniale
Ausgeburt der digitalen Hölle. Ein
wirklich herbes Grusel-Adventure -
nur für Nervenstärker!" PC-J. 4/92

"Maßgesteuerter Horror für
Anhänger des kultivierten
Schauderns. Grafisch eine Klasse für
sich..." Chip 5/92

Titel 5/92	18 (von 30)
Joystick 5/92	98%
PC-J. 4/92	81%
ASM 5/92	gut
Play Time 5/92	76%
Zero 5/92	91%
Chip 5/92	super
Genera- tion 4 5/92	94%

Begleiten Sie die primitiven
durch die Jahrhunderte!

"Mit Humans kommt
das erste Strategie-
spiel auf den Markt,
das es mit Lemmings
aufnehmen kann." ASM 5/92

"Ein Fun-Game für
alle Altersklassen -
The Humans ist der
Knüller des Jahres!
Bald schon ist man
nach den witzigen Wich-
ten noch süchtiger, als man
nach den launigen Lemmings
war!" Amiga Joker 7/92

"Ein Trupp Neandertaler schickt sich an,
das Rad zu erfinden und die Spielwelt zu erobern:
Die Humans kommen!" Power Play 5/92

CYBERDREAMS

Play Time 5/92	93% Hit
Amiga Joker 7/92	92% Hit
ASM 7/92	gut ASM-Hit
Amiga Action 5/92	92%

ert den Spiele-Olymp

PC Joker, Play Time): "MIRAGE ist bisher der Newcomer des Jahres '92."

ugang in den Verbund der Bomico-Spiele ist es das erklärte Ziel
ur Spitzenprodukte hervorzubringen.

MIRAGE

Mike Singleton ist Starprogrammierer so bekannter
Hits wie MIDWINTER und FLAMES OF FREEDOM

Ashes of Empire

In seiner Vision vom Zerfall der UDSSR als Hintergrundzenario für ein gigantisches Epos, vereint er Politik, Action, Strategie und Adventure.
PC/AMIGA



"Die beeindruckende Grafik kann mit tollen Zoom-Effekten aufwarten..."
Amiga Joker 7/92

"Achtung! An alle Strategen: Haltet Eure Geldbeutel bereit, denn soeben ist ein Game auf den Markt gekommen, das mit allen gängigen Strategiespielideen aufräumt."

Strategie mit Adventure-Touch: Die Mischung ist echt gelungen."
ASM 7/92

Play Time 8/92	84%
----------------------	-----

ASM 7/92	gut ASM-Hit
-------------	----------------

Power Play 10/92	82%
------------------------	-----

Amiga Action 8/92	92%
-------------------------	-----

HUMANS

kleinen Steinzeitmenschen



Entdecken Sie das Feuer und das Rad, besuchen Sie die Nachbarn in der Nebenhöhle. HUMANS, die Action-Knochelei für all diejenigen, denen die nordischen Wuschelköpfe nicht genug sind. **PC/AMIGA**



Zusätzlich zum Handbuch ausführliche Spielhilfen auf VHS-Cassette in deutsch.

**JEDES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
UND DEUTSCHER BENUTZEROBERFLÄCHE!**
Exklusiv-Vertrieb im deutschsprachigen Raum.
Weitere Informationen erhalten Sie über unsere Service-Line.

BOMICO

Service-Line - Am Südpark 12
D - 6092 Kelsterbach

Drei Jahre Joker, das sind auch drei Jahre Mailbox! Also 36 Monate, in denen Ihr uns mit Anregungen überhäuft, mit Kritik gequält und mit Fragen gelöchert habt. Umgekehrt kamen in der Zeit aber nur 30 Hefte heraus, in denen wir uns mit patzigen Antworten revanchieren konnten — und darüber beschwerten sich noch manche?!

Leserbriefe

MAILBOX

WERTZUWACHS

Alles Gute zum Dreijährigen! Als ich im November '89 die erste Nummer kaufte, gab ich Euch tatsächlich maximal ein Jahr. Aber Ihr habt Euch in kürzester Zeit so toll verbessert, daß sich meine Bedenken bald als unbegründet herausstellten. Nun kann ich überhaupt nicht verstehen, daß manch ein Leser bereit ist, für die ersten, vergriffenen Ausgaben regelrechte Schwarzmarktpreise zu zahlen — wo doch spätere Nummern viel wertvoller sind!

Was ist eigentlich aus den früher mal geplanten Buchprojekten geworden? Und stimmt es, daß das im Vorfeld so gelobte „The Humans“ deshalb noch nicht erschienen ist, weil Mirage Ärger mit Psygnosis hat und ein Urheberrechts-Prozeß ansteht? Wäre echt schade!

trauert Christian Siemer aus Wolfsburg.

Stimmt schon: Nie war er so wertvoll wie heute, unser Joker. Schick uns also Deine wertlose Erstausgabe, damit wir absahnen können! Uns fehlt eh Kohle in der Kasse, weil sämtliche irgendwann geplanten Buchprojekte aus schierem Zeitmangel auf unbestimmte Zeit verschoben wurden. Auf unbestimmte Zeit verschoben ist auch der Verkaufsstart von „The Humans“, denn Psygnosis läßt nun vom Gericht klären, ob da zu sehr bei ihren „Lemmings“ abgekupfert wurde. Hoffentlich hast Du eins unserer „Humans“-Abo-Demos —

wer weiß, was die bald wert sind?!

DISKETTEN MIT FORMAT?

1) In der Oktoberausgabe habt Ihr im Preisausschreiben über Chris Hülsbeck berichtet. Da ich sehr begeistert von seiner Musik bin, würde ich gerne wissen, wo ich seine CDs erwerben kann.

2) Ich habe mir vor einiger Zeit Disketten mit 2 MB Kapazität gekauft. Auf den Dingen stand: 2 HD, Double Sided. Leider war nix mit 2 MB — tatsächlich lieferten sie nur ca. 800 KB! Liegt das vielleicht an der Art, wie ich sie formatiere (Workbench bzw. DiskMaster)?

Mit Hoffnung auf Aufklärung wendet sich Markus Karig aus Leipzig an uns.

1) Wenn Du Dich beeilst, im Joker Shop — dort (und nur dort!) sind die Hülsbeck-Scheiben sogar handsigniert zu haben! Allerdings ist diese Exklusiv-Edition nur limitiert erhältlich.

2) Die theoretische Speicherkapazität ist egal, denn praktisch kann der Amiga immer nur 880 KB pro Disk formatieren und lesen; unabhängig davon, welches Tool du verwendest. Besserung ist erst mit den neuen Modellen in Sicht — aber das steht ja alles ein paar Seiten weiter in unserem „Zukunfts-Special“...

RIZZE RAZZE RAZZIA

Neulich schaute ich mir einen

Film an, in dem die Polizei eine Razzia bei Drogendealern durchführte. Die Dealer rannten mit ihrem Stoff ins Badezimmer, kippten das Zeug ins Klo und spülten kräftig nach.

Ein paar Tage später klingelte es an meiner Haustür, und ich sah durch's Fenster, daß es sich um die Polizei handelte. Also packte ich meine Disks und verschwand auf die Toilette. Leider wollten die dummen Teile partout nicht untergehen, und die Polizisten beschlagnahmten dann die nicht mehr funktionsfähigen Disks. Nun meine Frage: Gibt es Disketten, die sich in Wasser auflösen oder beim Spülen der Toilette doch untergehen?

fragt uns ein Joker-Leser aus dem Süden.

Zwar sind eingeweichte Disketten mangels Inhalt ohnedies kaum belastend, um aber ganz sicher zu gehen, würden wir Dir folgende Methode empfehlen: Du besorgst Dir einen Hund, der schlecht sieht, einen starken Magnet, eine Familienpackung Schluppi und eine Diamantreibe. Jetzt zerkleinerst Du den Magnet mit der Reibe und vermischst die Brösel mit dem Hundefraß, den Du dem Köter so präpariert nach und nach verfütterst. Beim nächsten Besuch der Polizei zeigst Du dem Tier Deine Disks und sagst: „Feines Keks!“ Weil der Hund ja schlecht sieht, wird er sie schlucken und dank magnetisiertem Magen gleichzeitig löschen! Funktioniert prima, Daisy frißt praktisch nur noch Disketten...

MAILBOX ODER FEHLBOX?

Ich bin gerade dabei, eine Mailbox aufzumachen. Um etwas bieten zu können, habe ich über 50 Firmen mit der Bitte angeschrieben, mir künftig Previews von Spielen usw. zu schicken. Und was war das Ergebnis? Von den im PC-

Bereich tätigen Companies habe ich immerhin Antwort bekommen, aber Amiga? Nur eine einzige Firma hat mir geantwortet! Dabei wäre es doch wirklich einfach, die Previews zu verteilen und so den Raubkopierern Wind aus den Segeln zu nehmen.

Aber es ist ja auch viel bequemer, zu lamentieren und miese Soft zu verschauern. Ich persönlich kaufe mir jedenfalls nur Games, die ich vorher selbst testen konnte! Ansonsten hat auch der tollste Hit bei mir keine Chance...

grummelt Ralf Schäfer aus Geden/Ober-Seemen.

Falls Du mit „Previews“ Demos meinst (was eigentlich sonst?), finden wir es auch ein bißchen knausrig, daß Dein ehrenvolles Ansinnen nicht mehr Unterstützung fand. In der Hoffnung, daß die eine oder andere Company sich eines Besseren besinnen möge, haben wir Deinen Brief veröffentlicht — vielleicht hilft's ja?

DINGEL-DONGLE

Wie man der Raubkopiererei beikommt? Nichts leichter als das:

1) Man sollte nur noch Hardware-Kopierschütze verwenden, z.B. einen Dongle für den Joystickport. Ist zwar teurer, wird aber gewiß durch die größeren Verkaufszahlen mehr als wettgemacht.

2) Zu jedem Game sollte es ein PD-Demo geben. Zudem wäre es keine schlechte Idee, jeder Verkaufspackung neben dem eigentlichen Spiel eine solche Demoversion beizulegen, die man an seine Freunde beliebig weiterverteilen kann. Was meint Ihr dazu?

tja, das hätte der geniale Thomas Hollweck aus Mainbernheim gern gewußt.

Davon abgesehen, daß ein Dongle nunmal unpraktischerweise einen Port belegt, kann auch solch ein Schutz

von findigen Crackern softwaremäßig umgangen, sprich ausgebaut werden. Die Idee mit den Demos, zumal den beigelegten, finden wir dagegen uneingeschränkt gut — auf geht's, Ihr Hersteller!

ORIGINAL-FÄLSCHUNGEN

Mein Freund, nennen wir ihn Mr. X, besitzt Massen von Raubkopien, wohingegen ich ausschließlich Originale kaufe. Nun ist Mr. X mittels seines Laserdruckers in der Lage, Diskettenaufkleber perfekt zu fälschen! Aber nicht nur das: Zusätzlich kann er noch mit dem Freezer Crackervorspanne von der Diskette schmeißen sowie eigene Kopierschütze draufpacken. Im Endergebnis läßt sich die Kopie tatsächlich nicht vom Original unterscheiden, nicht mal beim Laden. Wie kann ein Kontrolleur jemals eine solche Disk entlarven? Ich behalte schließlich auch nicht ewig meine Verpackungen oder Anleitungen...

richtig gruselig, was uns Mr. Y aus Z da erzählt, oder?

Toller Hecht, Dein Mr. X! Wenn er (Du?) sich jetzt noch einen Haufen Pappmaschee und einen Farbkopierer besorgt, kann er sogar Boxen und Anleitungen dazu basteln. Arbeitszeit und Material würden zusammen zwar das Vielfache eines Originals kosten, aber der Kontrolleur täte sich schwören — solange er keine Rechnung sehen will! Aber die läßt sich ja zur Not auch noch fälschen, stimmt's? Und falls Dein „Freund“ dann trotzdem erwischt wird, wandert er bestimmt lange genug in den Bau, um eine noch narrensicherere Methode auszuknobeln...

REVOLUTION!

Euer ganzes Team ist wirklich spitze, denn sonst könntet Ihr nicht so eine Super-Zeitschrift herausbringen! Fragt Michael doch mal nach einer Gehalts-erhöhung, er sieht doch eigentlich so aus, als ob man mit ihm reden könnte. Ihr behauptet zwar immer, daß er

Euch sofort auf den Mond schießt, wenn er dieses Wort auch nur hört, aber das kann ich eigentlich nicht glauben. Besonders dann nicht, wenn Ihr ihm klarmacht, daß er ohne Euch den Joker ja überhaupt nicht fertig bekommt. Also, es ist Zeit für eine Revolution! Sollten freundliche Reden nichts bewirken, macht es so wie die Franzosen seinerzeit mit Ludwig XVI — nehmt ihn nach kurzem Kampf gefangen und richtet ihn als Hochverräter hin! Nun noch schnell zwei andere Punkte: Besteht eine Chance, daß irgendwann „Monkey Island 3“ herauskommt? Und dann liegen an meinem Kiosk jeden Monat viel zu wenige Joker-Ausgaben! Nach einer kurzen Schlägerei mit etwa 100 anderen Leuten, die auch den Joker wollen, stehe ich nämlich nicht selten mit leeren Händen da. Liegt das nun an Euch oder an den Kiosken? sorgt sich der sehr vernünftige Oliver Fabek aus Castrop-Rauxel.

Nix Genaues weiß man zwar noch nicht, aber es müßte doch mit dem Klubautermann zugehen, wenn wir Guybrush nicht irgendwann wiedersehen würden. Daß Du den Kampf um den Joker so selten gewinnst, liegt übrigens weder am Kiosk noch an uns; Du mußt einfach mehr Krafttraining machen — oder abonnieren!

P.S.: Es ist gar nicht einfach, hier in der Schwerelosigkeit Leserbriefe zu beantworten. Besonders, wenn man nach einer mißglückten Palastrevolution vom Leibwächter des Königs (Brörk) mit einer simplen Steinschleuder zum Mond katapultiert wurde! Hättest uns ruhig sagen können, daß der alte Luigi keine Bodyguards hatte. Du und Deine Ideen...

FALSCH NOTEN?

Sicherlich sind Prozentangaben die beste Art der Bewertung, nur könnt Ihr mir nicht weismachen, daß Ihr wirklich wißt, ob ein Game nun 85 oder 86 Prozent wert ist. Also solltet Ihr zumindest ein „ca.“

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/24453
FAX: 0561/285097

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

Bane of Cosmic Forge	63,00	D	*Legends o. Kyrandia	69,00	D
Bard's Tale 3	24,00	H	Leisure S. Larry 3	75,00	D
*Bard's Tale Constr.	63,00	H	Leisure S. Larry 5	63,00	D
*Bat 2	69,00	D	Lord of the Rings	63,00	D
Black Crypt	54,00	H	Lure o. t. Temptress	63,00	D
Cruise f. a Corpse	57,00	D	Maniac Mansion	57,00	D
D/Generation	39,00	H	Might and Magic 3	63,00	D
*Dark Queen o. Krynn	63,00	D	Monkey Island 2	75,00	H
*Das Schwarze Auge	63,00	D	Myth	51,00	D
Death Knights o. Krynn	63,00	D	Police Quest 3	63,00	D
Dune	57,00	D	Pools of Darkness	63,00	D
*Eco Quest	63,00	H	*Prophecy of Shadow	63,00	D
Elvira 2 Jaws of C.	63,00	D	Rise of the Dragon	69,00	D
Eye of Beholder 1	63,00	D	Secret of Monkey Island	63,00	D
Eye of Beholder 2	75,00	D	Shadowlands	73,00	D
*Fantastic World	69,00	H	Space Crusade	57,00	D
Gateway t. Savage Fron.	63,00	D	Space Quest 3	75,00	D
Heart of China	63,00	H	Space Quest 4	75,00	D
Hook	66,00	H	Spirit o. Adventure	66,00	D
Indiana Jones 3	63,00	D	*Treas. of Savage Front	63,00	D
*Jim Power	63,00	H	Ultima 6	63,00	D
King's Quest 4	75,00	H	Willy Beamish	63,00	D
King's Quest 5	75,00	H	Zak McKracken	57,00	D
Legend	57,00	H			

ACTION / ARCADE

Agony	51,00	H	Platou	15,00	H
Apolya	57,00	H	Put Panic	21,00	H
Budokan	24,00	H	Push Over	66,00	H
Bug Bomber	51,00	H	Race Drivin'	66,00	H
Double Dragon 3	51,00	H	Rebel Racer	52,00	H
Dyna Blaster	57,00	H	Risky Woods	54,00	H
Excalibur	21,00	H	Robocop 3	66,00	H
Fantasy World Dizzy	21,00	H	Rodland	51,00	H
Fire and Ice	51,00	H	Scorpio	18,00	H
Gravity Force	21,00	H	Shadow of t. Beast 2	51,00	H
Hägar d. Schreckliche	51,00	D	Shadow of t. Beast 3	57,00	H
Humans	51,00	H	Spellfire t. Sorcerer	21,00	H
Leander	51,00	H	Spike in Transsylv.	21,00	H
Lemmings	51,00	H	Steel Empire	63,00	H
*More Lemming Data	39,00	H	Striker	51,00	H
*More Lemming Prog	51,00	H	*Super Hero	57,00	H
*Lemmings 2	63,00	H	Super Tennis	66,00	H
Locomotion	51,00	H	Sword and the Rose	21,00	H
Maniak	21,00	H	Terminator 2	66,00	H
Paramax	21,00	H	Two to One	21,00	H
Phalanx 2	15,00	H	Zone Warrior	54,00	H
*Pinball Dreams	57,00	H			

VERSCHIEDENES

4D Sports Boxing	33,00	H	John Barnes Soccer	66,00	H
4D Sports Driving	33,00	H	John Madden Footb.	54,00	H
Addams Family	66,00	H	*Legends of Valour	69,00	D
Advant. Tennis Tour	52,00	H	Links	63,00	H
Alcatraz	66,00	H	*Lotus 3	51,00	H
Aquatic Games	54,00	H	Megalomania/Samur	57,00	H
Big Box 2	57,00	H	Micro Master Golf	72,00	H
Big Run	51,00	H	Monster Pack 2	51,00	H
*Bills Tomato Game	54,00	H	PGA Tour Golf Plus	63,00	H
Bundesl. Manag. Prol.	63,00	D	Powerplay Hit 4 Sp.	27,00	H
Carl Lewis Olympic	51,00	H	Quilw	15,00	D
*Chaos Engine	51,00	H	Racing Master Comp	27,00	H
Cheat 'em up 3	21,00	D	Sensible Soccer	51,00	H
(Lösungshilfe für 500 Amiga Games)			Sextett 1-3 Comp je	27,00	H
Crazy Cars	51,00	H	Sports Collection	57,00	H
*Cytron	57,00	H	Starb Super Soccer	66,00	O
Daily Cov. Girl Pok	51,00	H	*Trodgers	51,00	H
Europ. Championship	57,00	H	Viking Fields	66,00	H
*Fantastic Worlds	69,00	H	Vroom	66,00	H
Formula One GP	72,00	H	*Data Disk	41,00	H
*Games Winter Chall.	63,00	H	*Waxworks	63,00	D
Goblins	66,00	H	Wizkid	51,00	D
Great Courts 2	57,00	H	WWF Wrestling	66,00	H
Heimdall	73,00	D	Zool	57,00	H
*Hexuma	75,00	D	*Zyconix	51,00	H
Indianapolis 500	54,00	H			

STRATEGIE / SIMULATION

1869	63,00	D	Imperium	24,00	H
Aces of Great War	33,00	D	Jaguar XJ 220	51,00	H
Air Land Sea	72,00	H	M 1 Tank Platoon	72,00	H
Air Sea Supremacy	63,00	H	Mad TV	63,00	D
Air Support	51,00	H	*Data Disk	21,00	D
Airbus A 320	61,00	D	Perfect General	69,00	D
Aquaventure	51,00	H	*Data Disk	39,00	H
Armour Geddon	51,00	H	Pirates	54,00	H
Battle Chess	24,00	H	Populous 1	24,00	H
Battle Chess 2	54,00	H	*World Editor	39,00	H
Battle Isle	63,00	H	Populous 2	63,00	H
*Data Disk	39,00	H	*Data Disk	30,00	H
Birds of Prey	72,00	H	*Populous 2 Plus	72,00	H
Black Gold	66,00	D	Premiere	57,00	H
Castles	63,00	H	Railroad Tycoon	72,00	H
*Data Disk	30,00	H	*Rampart	51,00	H
*Centerbase	57,00	H	Red Baron	63,00	H
Centurion Def. Rome	24,00	H	*Rules of Engagement	57,00	D
Chuck Y. Alt. 2.0	24,00	H	*Scenario	57,00	D
Civilization	72,00	D	Silent Service 2	72,00	D
Das Boot	33,00	H	Sim Ant	66,00	H
Der Patrizier	63,00	D	Sim C. Arch 1 od. 2	37,00	H
*Dungeon M./Chaos S.	57,00	H	Sim City Terr. Edit.	37,00	H
Elite	54,00	H	Sim City/Populous	73,00	H
Emerald Mine	21,00	H	*Sim Earth	73,00	H
Emerald Mine 2	27,00	H	Space Max	57,00	D
Emerald Mine 3 Pro	21,00	H	Special Forces	72,00	H
Epic	66,00	H	Starflight 2	54,00	D
*F 15 Str. Eagle 2	72,00	H	Steigenbg. Hotelm.	62,00	H
F 19 Stealth Fighter	72,00	H	*Strategy Master	63,00	H
Global Effect	63,00	H	Their Finest Hour	63,00	H
*Gunship 2000	75,00	H	*Missions Disk	27,00	H
Harpoon 1.2.1	72,00	H	UMS 2	72,00	H
*Battlest 4	33,00	D	Victory	21,00	D
*History Line 14-18	69,00	D	*Wing Commander	81,00	D
Immortal	24,00	H	Winzer	66,00	D

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar D = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.
Preislisten für PC und C64 gegen frankierten Rückumschlag.
Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten: Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten.
Lieferung per Vorkasse: Bei EC-Scheck bis 400,- V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, BLZ: 440 100 40)
Kto. 3248 36 443. Bei V-Scheck und Überweisung Lieferung erst nach Durchsicht.
Nachnahme zusätzlich: 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlungsverkehr.

Kein Ladenerhalt - Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich
Thomas Pfister, Ludwig-Mend-Strasse 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

Leserbriefseiten angelangt war, schockte mich das Schreiben eines gewissen „ASS“, der von sich behauptete, eine Amiga-Version von „Indy IV“ zu besitzen. Die Kräh-Time meinte dazu, das könne nicht stimmen, schließlich habe nichtmal Lucas Arts selber ein solches Teil.

Ich dachte ja auch, daß der Kerl spinnt, aber ein paar Seiten weiter fand sich die Anzeige eines Versandhändlers, der das Game doch tatsächlich anbot, noch dazu in deutsch. Tja, jetzt seid Ihr dran! Wie denn nun? Was denn nun?

fragt uns ein unbekannter Indy-Fan aus Monheim.

„Indy IV“ kommt, und zwar in den nächsten Wochen. Deshalb haben manche Anbieter das Programm bereits vorsorglich in ihren Anzeigen bzw. Preislisten; blaß im Regal hat es noch keiner. Bis auf diesen ominösen ASS vielleicht, aber bei so 'nem Namen würden wir nicht alles gleich glauben...

DER FLOPPY-MÖRDER

Euer Test zu „Tennis Cup 2“ ist ja nicht besonders gut ausgefallen. Trotzdem habe ich mir das Teil zugelegt, und es ist gar nicht mal sooo schlecht. Aber von wegen deutsche Anleitung — kein einziges deutsches Wort! Und dann hättet Ihr im Test erwähnen sollen, daß sich das Game wie ein Floppy-Mörder aufführt. Der Schreib-Lesekopf würgt sich auf dem Kopierschutz dermaßen ein, daß man direkt Angst bekommen könnte. Das muß doch wirklich nicht sein! empört sich Heinz Krebs aus Hanau.

Erstens bedeuten 69 Prozent Gesamtwertung ja nun keineswegs, daß ein Spiel sooo schlecht wäre. Zweitens gibt es „Tennis Cup 2“ selbstverständlich in einer Version mit deutscher Anleitung. Und drittens brauchst Du Dich nicht zu fürchten. Deine Floppy überlebt den Kopierschutz ganz bestimmt!

NOCH'N FLOPPY-MÖRDER

Wo habt Ihr Brigitta gelassen? Warum habt Ihr sie gegen eine Scheinblinde ausgetauscht? Ist mit Monis Augen etwas nicht in Ordnung, daß sie sie hinter einer Sonnenbrille verstecken muß? Ach ja, und dann bemerkte ich neulich beim Test von „Air Warriors“, daß der gute, alte Göbel-Joki fehlt! Leute, tut mir das nicht an! Ein nach Luft ringender Joki ist kein Ersatz für den grün angelaufenen, ekelregenden Göbel-Joker!

Dann habe ich noch ein Problem: Jeden Sonntag kommt mein Nachbar, ein C64-User, an die Tür unseres Hauses und besüßelt meine Mutter solange, bis sie ihm Einlaß gewährt. Dann schmeißt er mich (morgens um 10!) aus dem Bett, und während ich dusche, zockt er meine Games durch, wobei er regelmäßig die Disks zu früh aus der Floppy zerrt (während die Lampe noch leuchtet). Nun hat meine Floppy eine Entzündung und muß ins Krankenhaus, während nur mein Verstand mich davon abhält, den Nachbarn per Regenwald-Motorsäge zu zerstückeln — wer weiß, ob's im Knast Amigas gibt? grübelt Thomas Wellerdiek aus Bielefeld.

Wie in *Dungeonblaster II* nachzulesen, wurde Brigitta seinerzeit vom Schlitzophrenen Schorsch entführt — damit Ersatz-Seitenhieberin Moni das nicht auch passiert, hatten wir ihr ein als Sonnenbrille getarntes Röntgen-Kidnaping-Frühwarnsystem verpaßt. Joki hingegen „göbelt“ seit eh und je nur bei einer Gesamtnote unter 11 Prozent (oder bei Leserbriefen wie Deinem), und dem bösen Nachbar ist ganz simpel das Handwerk zu legen: Stopf zukünftig einfach Deine kaputten 3,5"-Disks in seine 5,25"-64er-Floppy, am besten schon um 9.30 Uhr!

FOOTBALL-FIEBER

Da ich schon seit Jahren aktiv

SPIELE-SPASS TOTAL FÜR NUR DM 19,80

Das gibt's nur in der AMIGA SPIELE DISC NR.5: APIDYA-

das Super-Game von PlayByte - für den Wahnsinnspreis von nur 19,80! Ein Action-Fun erster Klasse! Natürlich mit genauer Spielanleitung im Heft.

Retten Sie Yuri vor dem Magier Hexaä!

Hexaä, der schwarze Magier, hat harmlose Insekten in blutdürstige Killermonster verwandelt, die Iktos Frau Yuri mit ihren teuflischen Stichen an den Rand des Todes bringen. Die Verwandlung in ein ungewöhnliches Insekt ist Iktos einzige Chance... Schlüpfen Sie jetzt in die Rolle des Iktos und retten Sie seine Frau!

Energie-Bomben, Plasma-Pulse-Laser, zerstörerische Blitze oder Drohnen, die Ihnen bei der Verteidigung helfen - Sie müssen den Magier Hexaä mit allen Mitteln besiegen, wenn Sie Yuri retten wollen!

Ab jetzt beim
Zeitschriften-
händler oder
direkt bestellen bei:

Amiga Leserservice CSJ
Postfach 14 02 20
8000 München 5
Tel. 089/240 132 22

bits + bytes SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte

105 MB SCSI II
ab 899,- DM

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
149,- DM

Amiga-Maus
49,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 69,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 298,- DM

NEU - NEU - NEU - NEU Rollenspiele und KoSims

AD&D

Spielerhandbuch	39,80
Spielleiterhandbuch	38,00
Monster Kompendium 1	39,80
Complete Handbooks je	35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)	
Offiz. AD&D Abenteuer ab	9,00
AD&D Romane ab	9,00
Battletech (deutsch)	
Battletech	49,80
Citytech	49,80
Astrotech	49,80
Geotech	29,80
Hardware Handbuch 3025	39,80

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in...
5900 Slegen, Am Bahnhof 35
5270 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax: (02 71) 5 66 17

Computersoftware Schneider Carola & Michael

(030) 304 31 56

Reichsstr. 50 - 1000 Berlin 19

Mo & Mi 16.30-19.00
Di & Do 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
1869 dt.	74,90	Elvira 2 k. dt.	79,90	Monkey Island 2 k. dt.	89,90
A320 Airbus dt.	84,90	Eye of beholder 2 dt.	89,90	Parasol Stars dt.	59,90
Aquatic Games dt. *	64,90	First & Last dt.	64,90	Pinball Dreams dt.	59,90
Amberstar komp. dt.	74,90	VERSANDKOSTENFREI		Push over dt.	64,90
Beast 3 dt. *	69,90für Selbstabholer.....		Railroad Tycoon k. dt.	79,90
Civilisation dt.	84,90nur nach Absprache.....		Sensible Soccer dt.	64,90
Das schwarze Auge dt. *	74,90	Herzume k. dt. *	89,90	Special Forces dt.	79,90
Der Patrizier dt.	74,90	Indy 4 - Fate... k. dt. *	89,90	Ultima 6	69,90
Die Kathedrale k. dt.	69,90	Lotus Turbo 3 dt. *	64,90	Wing Commander dt. *	89,90
Dune k. dt.	74,90	Lure of tempiness dt.	69,90	X-Copy 92er Vers.	69,90
Dynablast (45p. Adv.)	69,90	Might & Magic 3 k. dt.	74,90	Zool dt. *	64,90

jedes Spiel 29.90 DM / 5 Stck = 135 DM / 3 aus 10* = 75 DM

Afterburner, Akaloid, All Points Bulletin, Anarchy, Archipelagos, Baal, Bad Company, Batman-movie
Battle Squadron, Black Shadow, Blasteroids, Chambers of Shaolin, Conqueror, Cyberworld, Deadline
Defender earth, Double Dragon, Dyer U7, Espionage, European Soccer, Eye of horns, Fantasy W. Diary
Footballmanager World Cup, Fusion, Golf Challenge, Hard Drive, Hollywood Poker Pro, Hostages
Interphase, Jean D Arc dt., Jumping Jackson, Kult, Lords of chaos, Magic Marble, Magicland Dizzy
Matrix Mercenaries, Midnight resistance, Moonwalker, Nebulus, Nevermind, New Zealand Story
Oil Imperium, Oodleslight, Pacmanis, Paperboy, Planetfall, Puffys Saga, R-Type, Rampage, Resolution 101
Shanghai, Silkstorm, Sir Fred, Sorcerer, Space Harrier 1 o.2, Speedball, Spellbound, Starry, Startrush
Street Hockey, Strider, Strike Force Harrier, Stryx, Subspace, Summer Edition, Super Puffy, Targhan
Treasure Island Dizzy, Turrican, Twilight Zone Adv., Typhoon Thomson, Untouchables, X-Out, Z-Out

jedes Spiel 39.90 DM / 5 Stck = 175 DM / 3 aus 10* = 95 DM

4D-Sports Boxing, Altered Destiny, Apprentice, Atomino, Asterix, Back Osmun, Back to future 2
Battle Chest, Block Out, Blood Money, Blue Angels, Bomber bomb, Brainblaster, California Games
Captain Blood, Carrier Command, Centurion-Defender of Rome, Champion of Raj dt., Chips Challenge
Colonus Chas X, Crossbow Wilhelm Tell dt., Curse of Ra, Cybercon 3, Day of plasma dt., Deathtrap
Days of thunder, Dragons of Bannock (AD&D), F. Form, One, Final Battle, Final Command, Fire & Brimstone
Flood, Frantic, Future Classic (Sam), Gnostice 3, Gern crazy, Gravity, Great Courts, Hillsfar (AD&D)
House of shadow (Adv), Immortal, Impossible, Infestation, Inspector Griffu dt., Iron Lord komp. dt.
Jetties (Adv), Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt., Khalaan k. dt., Knights of Krysalion (Adv) dt.
Loops, Lords of the rising sun dt., MUDS (Sport-Adv) komp. dt., Magic Fly, Menace, Moonshine racer
Mystical, Nightlord (Horror-Adv), Ninja Remix, Omega, Over the net, Phantasmic Boma Ed. (Sam)
Pool of ruidance (AD&D), Populous dt., Powermover dt., Projectyle, Ranz dt., Rock n roll, Rodland
Rotox, Search for the king (Adv) dt., Shadow of the beast, Simulacra, Ski or die, Sleeping god lie (Adv)
Stormball, Stratego, TV-Sports Football, The Power, Theme Park Myserie (Adv), Think Cross, Tip Off
Tom & the ghost, Toolen, Treasure Trap dt., Turrican 2, Twinworld dt., Vaccine dt., Weird Dreams dt.
Wadock the avenger dt., Waterloo, Windwalker, Wings of death, Xenon 2, Xipho, Zone Warrior

jedes Spiel 49.90 DM / 5 Stck = 225 DM / 3 aus 10* = 125 DM

4 Wheel Drive (Sam), BAT (Adv) k. dt., Berda Tale 3 dt., Best Buck Rogers k. dt., Bundesliga Manager dt.
Cadaver, Carmen Sandiego (Adv), Cardinal of Kremlin, Castle Master k. dt., Celtic Legends, Chuck Rock
Coin op Hits 2 (Sam), Curse azure bonds (AD&D), Drachen v. Las k. dt., Dragon Wars k. dt., East vs West
Edition Vol. 1 (Sam) k. dt., Elf dt., Enile, F16 Falcon dt., Filmbox Quest/Tracker, Flight of the intruder
First Samurai, First Year (Sam), Highlights (incl. Katakis), Hoyle Book of games, Hunter dt., Imperium dt.
Jimmy White Whirlwind Snooker, Kings Quest 4 (Adv), Mega Traveller dt., Mega-lo-mania komp. dt.
Neuromaner (Adv) komp. dt., Nightshift (Lussfilm), Ops up, Pegasa dt., Pipemania, Platinum (Sam)
Player manager, Premier Collection (Sam), Quest & Glory (Sam), Rick Dangerous 2, Shadow Soccer
Speedball 2 dt., Spirit of Esalibur (Roll), Supremacy dt., Tervak the warrior dt., Tower of Babel dt.
Total Recall, Ultima 3, Ultima 5, Wheels of fire (Sam), Wonderland (Adv), Virtual Worlds (Sam)

*Sie nennen uns 10 Titel aus einer Preisgruppe und erhalten hieraus 3 Titel nach unserer Wahl
Irrtum & Preisänderung vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich
Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung
Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr Nachnahme telefonisch +10 DM, schriftlich +7 DM
Vorkasse +4 DM (Scheck/Überweisung Pongiroant Bln. BLZ 100 100 10 Kto. 453 447-108)
Ausland nur Vorkasse +15 DM (-14%) dt. - deutsche Anleitung * - bei Druck nicht lieferbar

Football spiele, interessiere ich mich natürlich auch für Versoftungen dieses Sports. Und weil ich mit dem Besitzer von SFD in Verbindung stehe (dem Hersteller von „Touch-down!“) und er Eure Adresse auch durch mich bekam, muß ich nun doch sagen, daß ich Euren Test seines Football-Managers überhart finde. Okay, die FX sind wirklich gruselig, aber die Grafik soll noch schlechter sein? Natürlich, die Farbwahl ist nicht immer sehr glücklich, die Digi-Standbilder während des eigentlichen Spiels sind hingegen sooo übel nicht, 16 Prozent für die Optik finde ich da schon einen Hammer, zumal der „Championship Manager“ in 9/92 immerhin 29 Prozent bekam. Meines Erachtens ist übrigens gerade der Draft-Teil am Saisonschluß (eine Art Transfermarkt für neue Spieler) das Beste am gesamten Spiel, weshalb auch die Dauerspaß-Note höher liegen mußte.

Abschließend noch eine Frage: Wie schaut es mit Amiga-versionen von Sierras „Front Page Sports: Football“, Konamis „NFL Football“ und Accolades „Mike Ditka Ultimate Football“ aus?

philosophiert und grübelt Thomas Steiding aus Rottenburg.

Im Text des „Touchdown“-Tests haben wir extra darauf hingewiesen, daß das Gameplay für sehr eingefleischte und sehr strategisch orientierte Football-Fans interessant sein könnte — das ändert freilich wenig an der unprofessionellen Machart des Programms, das sich darüberhinaus nur schwer mit einem Soccer-Spiel wie „Championship Manager“ vergleichen läßt. Auch sonst haben wir kaum gute Nachrichten für Dich: Konami wird sein Game zwar vermutlich demnächst konvertieren, aber Accolade hat sich schon fast vom Amiga abgewandt; Sierra bereits ganz Angeblich...

LÖSUNGEN UND KRAFTSPIELE

Um gleich auf den Punkt zu

kommen: Eure beiden größten Konkurrenzblätter wollen Euch anscheinend ans Leder. So schrieb z.B. die AMS, Ihr hättet eine Lösung zu einem gewissen Spiel veröffentlicht, die wortwörtlich aus einem der AMS-Sonderhefte stamme. Tja, ich checkte den Vorwurf ab und mußte leider feststellen, daß er berechtigt war. Na schön, sowas passiert Euch aber nicht nochmal, oder?

Das andere Magazin hingegen, die Kraft Spiel, leistet neuerdings einen nicht unerheblichen Beitrag zur Totallung des Amigas. Kürzlich schrieb ich diesem Magazin übrigens einen Leserbrief, in dem ich auf Euren AJ Bezug nahm und die Frage stellte, ob man bei der Kraft Spiel nicht Angst hätte, von solchen systemspezifischen Titeln aus dem Markt gedrängt zu werden. Als ich Monate später die Antwort erhielt, war sie sehr unpersönlich und in Geschäftsbrief-Form gehalten. Und sie ging über meine Kernfrage diskret hinweg! Seltsam, was?

wundert sich Bernd Floer aus Windeck.

Um ebenfalls gleich auf den Punkt zu kommen: Wir schreiben GRUNDSÄTZLICH NIE von der Konkurrenz ab! Manche Einsender von Lösungen tun dies jedoch, andere wiederum schicken ihr Werk einfach an mehrere Magazine gleichzeitig — da kann es theoretisch schon mal zu Überschneidungen kommen. Praktisch glauben wir aber viel eher, daß sich Lösungen naturgemäß halt nicht so sehr voneinander unterscheiden. Ansonsten wollen wir uns hier nicht weiter über die „lieben“ Kollegen auslassen, die haben's so schon schwer genug: Während die Auflage der einen nützlichweise so tief im Keller ist, daß bereits über eine Einstellung des Magazins nachgedacht wird, steckt der andere Verlag so tief in der Krise, daß er samt und sonders verkauft werden soll. Herzliches Beileid, Jungs!

KONSOLE MIO

Mit diesem Schreiben möchte

ich mich von Euch verabschieden, wenn Ihr auch keine Schuld daran tragt. Schuld ist das Super NES, von dem ich mir ein Exemplar zugelegt habe. Tja, und ich bin hin- und weggerissen: Mehr Pep in der Aufmachung der Games, und dann erst die Grafik!

Leider hat das nun einen schlimmen Nachteil, denn es gibt keinen Grund mehr, Eure hyperstarke Zeitschrift zu kaufen. Ihr seid nach wie vor die beste Softwarezeitschrift der Welt, ich werde Eure coolen Tests und witzigen Leserbriefantworten vermissen. Tja, ich bin geradezu am Boden zerstört, muß ich mich doch jetzt auf eine einzige Video Games-Fachzeitschrift beschränken. Also schreibt ihn, druckt ihn, bringt ihn, den Konsolen-Joker! Oder wollt Ihr einen Menschen in den Wahnsinn treiben, nur weil Ihr keine Konsolen-Spiele testet?

schnieft Stefan Müller aus Offenbach.

Nicht verzagen, die Rettung ist nah. Sie heißt „Mega-blast“, bietet Tests der besten Modul-Games aller Zeiten, Previews, Hardware-Berichte und Lösungen — und ist ab 4. November an jedem Kiosk zu haben! Übrigens: Auch für Konsolisten herrscht grundsätzlich kein Verbot, nebenher im Amiga Joker zu schmökern...

IMMER IM BILD?

Nachdem ich mir die Joker Galerie im letzten Heft angesehen hatte, bekam ich Lust, mal selber etwas zu malen. Doch tauchen da Probleme auf: Muß ich Euch das Bild ausdrucken? Wäre nämlich unmöglich, weil ich keinen Drucker habe. Muß ich vielleicht ein Bildschirmfoto schicken? Wäre zwar nicht unmöglich, würde aber bestimmt nicht sehr gut aussehen. Oder kann ich Euch einfach Kopien meiner Disks schicken (die Ihr mir dann zurückschickt), und Ihr macht die Fotos selbst?

Noch was: Ich bin ein großer Fan von MicroProse und wüßte daher gerne, welche ih-

rer Spiele für den A500 erhältlich sind. erklärt uns Sebastian Girbig aus Dresden.

Für Dich und alle anderen Galeristen gilt: Bitte schickt uns weder Ausdrucke noch selbstgemachte Screenshots, sondern einfach eine mit "D-Paint" oder sonstwie zu ladende Disk — den Rest besorgen wir, und wenn Rückporto beiliegt, kommt die Scheibe auch prompt zurück! Soweit die guten Nachrichten, jetzt die ganz guten: Guck mal ins Up & Down, da wartet eine kleine Überraschung auf MicroProse-Fans wie Dich. Eine vollständige Liste der Games solltest Du entweder bei MicroProse direkt oder beim deutschen Vertrieb United Software anfordern.

SONDERHEFT-ABO?

Seit drei Jahren lese ich jetzt Euer tolles Magazin, auch Eure Sonderhefte gefallen mir immer sehr gut — auf die beiden neuen bin ich schon tierisch gespannt. Dazu eine Frage: Ihr wißt doch bestimmt schon am Anfang eines Jahres, wieviele Sonderausgaben Ihr herausbringen werdet; warum sind sie dann nicht im Abo mitenthalten?

möchte der treue Christoph Christian aus Berlin gerne wissen.

Tut uns traurig, Dich enttäuschen zu müssen, aber so genau wissen wir's eben nicht. Zum Trost: Wenn ein neues Sonderheft ansteht, machen wir oft, gerne und vor allem rechtzeitig Werbung dafür (gelegentlich auch „schleichende“, wie diese...), weshalb gerade Abonnenten kaum je Gefahr laufen, eines zu verpassen. Gut, gell?

WO, WIE, WAS, WOHN?

- 1) Wo bekomme ich Anleitungen, Lösungen sowie Tips und Tricks für brandneue Spiele her?
- 2) Wenn ein Softwareversand ein Spiel per Inserat anbietet, ist er dann eigentlich zur Lie-

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ Entertainment SkyLine GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorauszahlung DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf *

Titel	AMIGA	ATARI	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Air Support	62,90	-	A Train dt.	99,90
Aquatic Games	76,90	-	Aces of the Pacific	76,90
Ashes of Empire	88,90	-	A.T.A.C.	98,90
B-17	84,90	-	B.A.T. 2	86,90
Battle Isle Data	44,90	-	B-17 Flying Fortress	84,90
Black Sect	74,90	-	Birds of Prey	94,90
Bundesliga Man, Prof.	68,90	-	Civilization dt.	89,90
Chaos Engine	59,90	59,90	Dark Hall	a.A.
Civilization dt.	83,90	-	Darklands	99,90
Cytron	66,90	a.A.	Der Patrizier	64,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Der Patrizier	74,90	-	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Elvira Mistress 2	69,90	89,90	Formula 1	79,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Gunship 2000	84,90
Fantastic World	84,90	a.A.	Hardball III	79,90
Fire & Ice	84,90	-	Harpoon 2	84,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Harrier Jump Jet	102,90
Global Effect	78,90	-	Head to Head	85,90
Gunship 2000	a.A.	a.A.	History Line 1914 - 1918	96,90
Heart of China dt.	76,90	-	Indy 4 dt.	96,90
Humans	a.A.	-	Laura Bow II	84,90
Indiana Jones Adv.	84,90	64,90	Legend of Kyrandia	94,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lemmings 2	89,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Links Pro	99,90
Lotus 3	62,90	62,90	Lure of Tempress	74,90
Lure of Tempress	69,90	-	Mad TV Data	25,90
Monkey Island II	84,90	-	Master Golf	99,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Mantis	117,90
Pinball Dreams 2	69,90	-	Mega lo Mania	82,90
Police Quest 3	78,90	-	Might & Magic 4	74,90
Populous 2	68,90	68,90	Might & Magic 4 (e)	74,90
Populous 2 Data	34,90	-	Perfect General	88,90
Premiere	69,90	-	Pinball Dreams (e)	69,90
Push Over	64,90	64,90	Police Quest 3 dt.	78,90
Rampart	59,90	59,90	Push Over	64,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Rampart	74,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Red Baron Miss	59,90
Sim Earth(e)	89,90	-	Rex Nebula	119,90
Special Force	78,90	78,90	Sherlock Holmes	95,90
Super Hero	74,90	a.A.	Siege	89,90
Troddlers	59,90	59,90	Special Forces	94,90
Waxworks	74,90	a.A.	Spellerst	89,90
Wing Commander 1	94,90	-	Strike Commander	99,90
Winter Chall.	79,90	-	Task Force	103,90
Zyconix	59,90	59,90	Ultima 7	82,90
			Waxworks	74,90
			Wizardry 7	89,90

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Super NES	319,00	Game Boy	
Mega - Drive		Adventure Island	69,90
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Batman	70,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Olympic Gold (US)	102,90	Bugs Bunny 2	67,90
Golden Axe 2	107,90	Turn and Burn	67,90
Taz Mania	96,90	Nintendo N.E.S.	
Game Gear		Bubble Bobble	84,90
Sonic (D)	76,90	Puzznic	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Mega Man 3	99,90
Olympic Gold	82,90	Rygar	77,90
Sega - Master		Atari Lynx	
Asterix	94,90	Awesome Golf	79,90
Sonic (D)	89,90	Batmans Return	79,90
Bobble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
		Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

ferung verpflichtet? Wie lange darf eine Lieferung dauern, bis ich berechtigt bin, die Bestellung zurückzuziehen?

3) Wie um alles in der Welt kann man bei „Lotus Turbo Challenge 2“ zu viert spielen?

4) Was ist zu tun, wenn sich meine „Freundin“ heftigst weigert, eine Disk zu formatieren, die „Bad Sectors“ aufweist?

5) Wohin wende ich mich, wenn ich eigene Programme vermarkten möchte?

fragt sich Running Bear aus Wonnees.

1) Anleitungen liegen brandneuen Spielen bereits bei, und Lösungshilfen stehen natürlich im Joker — hey, wo warst Du die letzten drei Jahre?

2) Eine Werbung ist ein Angebot, keine Verpflichtung; umgekehrt kannst Du eine Bestellung normalerweise jederzeit (schriftlich) stornieren. Gut ist es, wenn Du gleich im Vorhinein sagst, wie lange Du zu warten bereit bist.

3) Na, mit einem Nullmodem-Kabel und einem zweiten Rechner (samt zweitem Programm, logo).

4) Kaputte Disk weg-schmeißen!

5) An Softwarehändler oder PD-Anbieter, je nachdem.

FRAGEN MACHT SCHLAU?

1) Gibt es den Brainstick wirklich, oder war das nur ein Scherz von Euch? Ich habe schon in mehreren Computer-geschäften danach gefragt, aber niemand hat je davon gehört.

2) Ich bin bei „Monkey Island“ schon ziemlich weit, aber könnt Ihr mir verraten, wie man die Tür zur Bar auf-

kriegt?

3) Wieso schreibt Ihr bei den Spielen im Stromaustausch nie dazu, wieviel Disks das Teil hat oder wie die Grafik ist?

4) In Eurer Mailbox tauchen ja die ärgsten Trottel auf, da könnt Ihr froh sein, daß ich Euch schreibe...

meint Johannes Wubelhofer aus Forchtenstein in Österreich.

Der Brainstick wurde von der BPS (Brain Panic Society) leider verboten, mit Türen kennen wir uns nicht aus, weil unsere Hundehütte nur Vorhänge hat, und die Anzahl der Disks bzw. die Qualität der Grafik läßt sich beim Stromausfall halt schlecht beurteilen — ganz einfach, weil's dann immer viel zu dunkel ist. Wirklich gut, daß Du geschrieben hast, sonst wären all diese Dinge ungeklärt geblieben!

DER KÄUFER ALS BETA- TESTER?

Ihr sagt ja immer, daß man sich nur Originale zulegen soll. Mag auch richtig sein, aber was ist, wenn diese Originale fehlerhaft sind? Das ist in letzter Zeit keine Seltenheit mehr: Bei „Apidya“ speichert sich z.B. der Highscore nicht ab, „M.U.D.S.“ stürzt ab, wenn der Schiedsrichter einen Toten vom Platz nimmt, „Ultima V“ lief plötzlich und unerwartet nur noch mit Kick 1.2, und bei „Dynablast“ fehlte der angeblich beiliegende Vierspieler-Adapter!

quengelt Oliver Stapelfeldt aus Lüneburg.

Fehler machen sogar wir gelegentlich, warum sollte das bei Original-Software anders

sein? Probier's mal mit um-tauschen!

ÜBERHAUPT & AUSSERDEM

1) Da hab' ich doch einen Portabel-Amiga am letzten Cover gesehen — ja, wo gibst's denn den zu kaufen?

2) „Dune“ mit nur 82% abzutun, ist ja wohl ein Ding! Das hätte mindestens der Joker-Hit des Jahrhunderts sein müssen! Und wann soll „Dune 2“ eigentlich erscheinen?

3) Ihr solltet nicht immer die Schuld für Eure eigene Dämlichkeit bei der Post suchen („Die Gelbe Gefahr“), sondern solltet ruhig mal zugeben, daß Euer Briefkasten ein Loch hat.

4) Zum Thema CDTV: Ich wäre ja schön blöde, wenn ich jetzt meinen Amiga gegen das Teil umtausche. Da warte ich doch, bis die beschreibbare CD rauskommt.

5) Schreibt Eure Tests mal realistischer, damit so ein Langweiler wie „1869“ keinen Hit mehr kriegt.

6) Ach ja, und happy birthday to you...

wünscht Stephan Schulle aus Essen.

1) Mach ihn Dir doch einfach selber: Mit einem Tucker und 'nem alten Gürtel...

2) Die Zweit-Wüste ist gerade in Arbeit und sollte spätestens Anfang '93 in die Shops stehen.

3) Klar hat unser Briefkasten ein Loch. Deiner etwa nicht? Ja, wie um Himmels willen steckt der Briefträger denn dann die Post rein?!

4) Hui, Du bist ja sozusagen Clever & Smart in einer Person!

5) Okay, aber erst, wenn Du vernünftige Briefe schreibst — kann also noch dauern...

6) Und für Dich gute Besserung!



DIE PARTY IST AUS!

Richtig gelesen: Schluß, aus, Äpfel, Amen, wir haben von Euren Leserbriefen für heute die Nase voll! Allerdings wäre in den Ohren noch ein Plätzchen frei, deshalb kann, wird, soll und muß der Spaß in vier Wochen wieder von vorne losgehen — zu anderen Körperöffnungen kommen wir später...

Also rückt schon raus mit Eurer Kritik, regt uns ruhig weiter mit Anregungen auf, äh, an und stellt Eure Fragen. Wir lesen alles, wir beantworten alles (sofern RÜCKPORTO beiliegt, wobei Ausländer bitte Internationale Antwortscheine verwenden), und manches drucken wir sogar. Die Adresse ist auch im vierten Joker-Jahr noch dieselbe wie damals im Mai:

**Joker Verlag
„Mailbox“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

A 2000 65 MB 777,-

Autobootfloppy, kpl. formatiert / inst., bootet mit KS 1.2, 1.3, opt. 2.0, Autopark, FFS, MS-DOS partitioniert, steckfertig

NEU! nur 45,- COMPETITION PRO JOYSTICKS!

Mini Serie in der 10er Diskbox! CP blau; Microsch., Dauerfeuer

A 500 52 MB 899,-

Autobootharddisk, SCSI-Quantum, 105 MB nur 1099,-, 2 MB Ram + 199,-, 120/240 MB lieferbar.

NEC 1037A 195,-

ext. 3,5" Lfwk., abschaltbar, Metallgeh., amigafarben, eig. Herst., 100% komp., sehr leise, Original, Preissenkung

3,5" Doppelaufwerk 277,-

einzeln abschaltbar, extrem klein, eig. Herst. mit Garantie, Sonderaktion, Preissenkung

NEU !! Amegas Stereo Speaker System II, exklusiv, für alle Amigas... 99,-
2 Boxen einzelne Volumereg., extra schaltbar, Bassamplifier & Soundverbesserer, z.B. 1. Actiongames, Vorstellung in Ausg. 04/92 I, inkl. Netzteil, jetzt mit noch mehr Power!

Nullmodemkabel, 2m, verb., Amigas 29,-, 5m 39,- 10m nur noch 49,-

Gameplayadapter, nur Hardw., 2 zusätzl. Joystickports am Parallelp... 29,-

Sonderposten: ext. 3,5" Amigalfwk., abschaltbar, Metallgeh. m. Gar... 159,-

Mausreinigungssatz 18,90 Maushaus 9,90 z.B. im Kombipaket... 23,-

Monitorkabel Amiga an Multisync 9 pol. 49,- an 15 pol. Ms... 59,-

Monitorkabel Amiga an 1081/4/5, Philips CM6833, II...Mod. ang... 49,-

A 2000 KS 1.3, kpl. dt., 30 MB Autobootharddisk kpl. inst. + format... 1799,-

Monitorschaltbox 3-f. 15 o. 9 pol. mechanisch, z.B. f. Amiga-VGA-K... 79,-

Wir liefern ab Lager die neuen Eizo Monitore (u.a.) in der T-S Strahl.

Sonderposten: 3,5" 2DD NN Disks, 100% Error Free Staffelpreise ab 100 Stück.

Abdeckhauben, Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formschön, Auszug:

Amiga 500... 22,- Amiga 3000 Tast... 24,-
A 2000 Tast... 22,- A 1081/4/5, CM 6833, + 14" Mon... 43,-
Fujitsu DL 900/1100... 43,- Star LC 20,24-200, 24-10... 32,-
Amiga 600, 600 HD... 22,- Epson LQ 870, 1170 je... 39,-
A 3000 + Mon... 79,- A 3000 Solo ohne Monitor... 45,-
HP-Deskjet o. Canon Bubblejet... 43,- Fujitsu Breeze 200+bgl. Olivetti, TA... 43,-

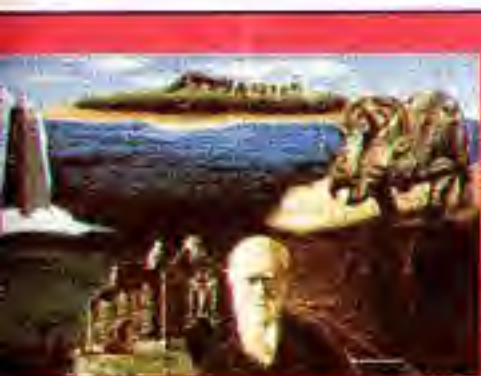
AHS-Amegas
Hard- & Software Vertrieb
Laden+Versand: Schirngasse 3-5,
direkt gegenüber C&A, Pl. 100 248
6360 Friedberg, Tel. 06031-61950

AHS

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: > 12.555 versch. Teile aus dem Electronic, Hard- & Softwarebereich! Amigaliste + Zbh.: Rückumschlag
Bei Bedarf: 24h Übernachtungsservice bei Lagerware, auch Software...Games...Versand: UPS-/Post-NH-VK-anfall, Scheck +7,-, Ausl. nur Vorkasse

Drei Jahre Amiga Joker, das muß gefeiert werden! Hier unser Präsent für treue Leser: Diesmal bekommt jeder Neuabonnent gleich zwei spielbare Demos geschenkt — diesmal werden beim Abo-Lotto gleich sechs Mega-Games ausgelost!

HAPPY ABO!



Feuer, äh Feier frei zum Jubiläum: Nicht nur, daß man im Abo für alle 10 Ausgaben eines Jahres nur den Preis von 9, also 63,— DM bezahlt (Ausland: 75,— DM), nicht nur, daß Euch der Briefträger das Heft noch vor dem Kiosk-Start wetterfest verpackt nach Hause bringt — zum feierlichen Anlaß haben wir die tollen Treue-Prämien glatt verdoppelt!

Wer JETZT (und nur jetzt!) zuschlägt, bekommt ZWEI SPIELBARE DEMOS! Zur Wahl stehen Highlights wie „Das Schwarze Auge“ (Rollen-spiel), „Hexuma“ (Adventure), „The Humans“ (à la Lemmings), „Airbus A-320“ (Simulation), „Jim Power“ (Plattform-Action), „Think-Cross“ (Grü-belei) und „Gem'z“ (Action-Tüftelei) — spezielle Wünsche werden berücksichtigt, solange der Vor-rat reicht! Doch damit nicht genug, diesmal (und nur diesmal!) verlosen wir IM ABO-LOTTO aus-nahmsweise gleich SECHS AKTUELLE SPIT-ZENGAMES unter allen Abonnenten!!!

Dabeisein ist also alles, denn das Geburtstags-Ange-bot gilt nur für Leute, die diesen Monat abonnieren (Demos & Abo-Lotto) bzw. schon länger Abonnent sind (Abo-Lotto). Füllt also schnell den Coupon aus, dann heißt's auch für Euch: Happy Birthday — Happy Abo!



**NUR ZUM GEBURTSTAG: 2
SPIELBARE GRATIS-DEMOS
UND 6 MEGA-GAMES IM ABO-
LOTTO!!!**

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080 ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung
Untere Parkstraße 67 • D - 8013 Haar bei München

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Mutig, mutig: Trotz des Urheberrechts-Kleinkriegs zwischen Mirages „Humans“ und Psygnosis' „Lemmings“ hat sich nun auch Loricel einer sehr ähnlichen Grundidee bedient!

Böse Monster haben ein paar magische Ringe gemopst und sie in den sechs Leveln des Spiels versteckt. An sich ein klarer Fall für „Super Angel“, den bärenstarken Superhelden mit der Lizenz zum Fliegen. Leider ist er etwas, ähem, ungeschickt, jedenfalls kann er die Ringe nicht selbst aufklauben. Das erledigt sein Cousin „Toons“, der dafür sonst nichts auf die Reihe kriegt — vor allem trottet er dermaßen hilflos durch die Gegend, daß er in jeden Abgrund fällt...

Vom Spieler gesteuert, darf Super Angel nun seinem Cousin den Weg zu den einzelnen Ringen ebnen. Konkret muß er ganze Horden von Monstern plätten, seinem Verwandten Treppen unter die Füße wer-



fen oder Sperren wegsprengen. Die Aufgabenstellung sieht in jedem Level etwas anders aus, dazu kommen Bonus-Abschnitte, in denen Toons unter Zeitdruck allerlei Objekte aufsammeln soll. Außerdem gibt's punkte- bzw. lebensfördernde Extras und Shops, wo man diverse Waffen für Angel sowie zusätzliche Energie für beide erwerben kann.

Das Spiel verlangt neben

Kombinationsgabe auch das richtige Timing, wobei man aber von einer tadellosen Stick-Steuerung unterstützt wird. Die Grafik ist sauber gezeichnet und nett animiert, auch über den Sound läßt sich nicht meckern. Dennoch wird das ungleiche Helden-Paar kaum Kultstatus erreichen, dazu mangelt es den Jungs ganz einfach an wirklich eigenständigen Features. Aber spielsenswert ist diese Mischung aus

Das Toon-Team

The Cartoons

„Anfangs sieht's ja ganz nett aus, aber je länger man damit spielt, umso weniger Spaß macht es“ — so sprach der große Strategie Joachim, und recht hat er. Hauptgrund: Die 20 Quests sind einfach zu geradlinig aufgebaut...

Normalerweise heißen die Arbeits-Einheiten bei einem Strategical zwar Missionen, aber Paladin II hat wie sein einstmalig sogar recht berühmter Vorgänger einen starken (Fantasy-) Rollenspiel-Touch, was ihn in die Nähe von „Warriors of Releyne“ oder auch „Hero Quest“ rückt. So verfügt der Paladin z.B. über entwicklungsfähige Charakterwerte und ein Inventory, er kann kämpfen, zaubern und auf einer Karte nachschauen, wo er schon überall war. Bei etlichen Quests wird er auch von bis zu neun Kollegen begleitet, die sich ebenfalls vom Spieler steuern lassen, aber keine Charakter-Entwicklung durchmachen.

Der Blender

Paladin II

Doch wie gesagt, der Arbeitsalltag unseres Paladins erweist sich auf Dauer als eher eintönig: Gelatscht, gesammelt, gekämpft und gezaubert wird immer schön rundenweise, und die Aufgabenstellungen sind auch ständig nach demselben Strickmuster aufgebaut — befreie alle Gefangenen, finde alle weißen Schriftrollen, zerstöre alle schwarzen Schriftrollen usw.,

Die Maus/Menü-Steuerung ist dabei wunderbar umständlich, zudem darf nur am Beginn einer neuen Spielrunde abgespeichert werden. Und die Grafik? Nun, Vogelperspektive, ansonsten ähnlich öde wie die üblichen Stratego-Waben. Und der Sound? Die FX gleichen einem Schlaftabletten-Chor, lediglich die Titelmusik klingt ganz vernünftig.

Wen das alles nicht ab-

Strategie und Geschicklichkeit allemal, trotz der ungeklärten Verwandtschaftsbeziehungen! (rf)

THE CARTOONS (LORICEL)

HUMMINGS - MIX

71%

„LAUNIG“



GRAFIK	69%
ANIMATION	72%
MUSIK	67%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	72%

FÜR ANFÄNGER

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

schreckt, der kann sich weitere Quests per Editor erstellen oder gar eine komplette Quest-Disk (mit 20 Stück) bei Impressions bestellen. Aber wen schreckt das alles nicht ab? (mm)

PALADIN II

(OMNITREND/IMPRESSIONS)

ABENTEUER - STRATEGICAL

46%

„EINTÖNIG“



GRAFIK	50%
ANIMATION	47%
MUSIK	54%
SOUND-FX	26%
HANDHABUNG	45%
DAUERSPASS	48%

VARIABLE: 2 STUFEN

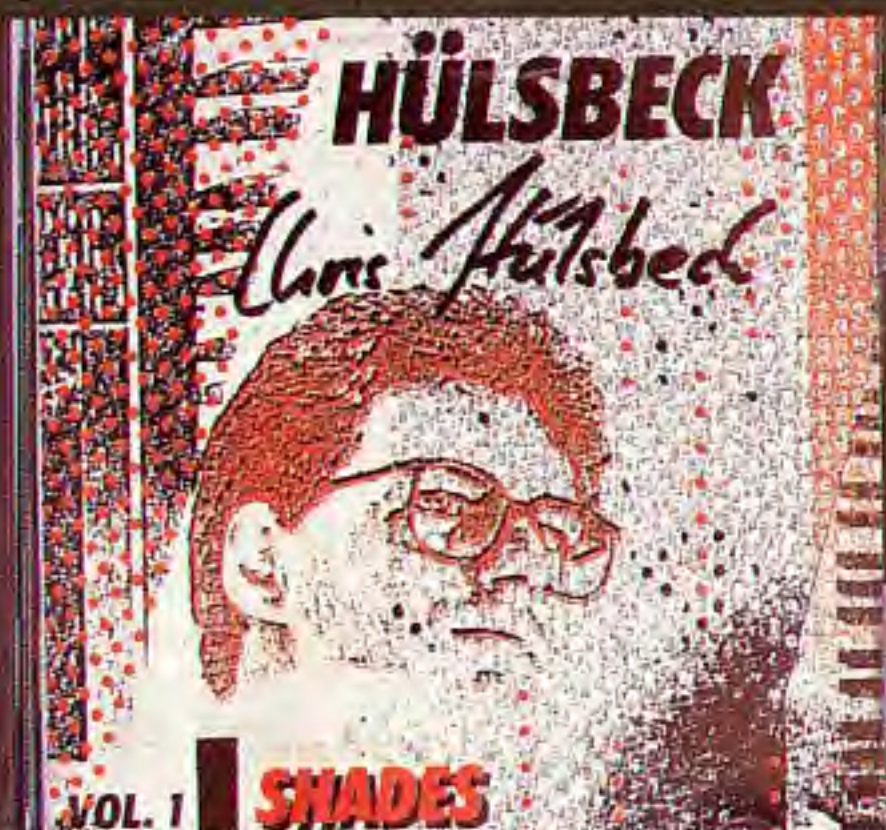
PREIS **DM 89,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG



HABEN! WAS KEIN ANDERER HAT!

EINE HANDSIGNIERTE CD
VON SOUNDMAGIER
CHRIS HÜLSBECK!



Chris Hülsbeck *Chris Hülsbeck* Vol. 2

Das gibt's nur im Joker, und auch da nur in einer limitierten Auflage: Chris Hülsbecks Debut-CD „SHADES“ (10 Stücke plus ein Bonustrack, darunter ein 15-minütiges Turrican-Medley, R-Type und Addicted to these Games) sowie seine brandneue Scheibe „TO BE ON TOP“ (15 Titel mit Megamixes von Battle Isle bis Gem'X) vom Meister persönlich signiert!

Beide handsignierten CDs sind exklusive Sammlerstücke und eignen sich hervorragend als Weihnachtsgeschenk für jeden Musik- und Spiele-Fan. Nur solange der Vorrat reicht, für lächerliche 29,— DM pro Stück.

BESTELLADRESSE:
JOKER VERLAG
„JOKER SHOP“
UNTERE PARKSTR. 67
D-8013 HAAR

Nachnahme-Lieferung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) sind 5,— DM Portogebühren dazuzuschlagen.

TRACON II

Langsam scheint sich zwischen Luftraum und Bodenstation ein richtiger Markt zu entwickeln: Nach „Kennedy Approach“ und „Tower FRA“ wurde jetzt eine weitere Fluglotsen-Simulation zu unserer „Freundin“ dirigiert.

Heimat-Airport war der PC,

wo Tracon II bereits 1990 eincheckte — was dieses Stück Software mit dem herben Charme professionellen Ausbildungsmaterials aber nun auf der Spiele-Maschine Nummer eins zu suchen hat, weiß wohl nur die Luftfahrtbehörde...

Denn hier geht's so richtig realistisch, komplex und damit auch kompliziert zu: die bei-

den Vor-Lotsen wirken dagegen beinahe wie eine wilde Alien-Ballerei. Vollblut-Zocker dürfen also ihre Chance nutzen und jetzt unverzüglich schreiend davonlaufen, sitzenbleiben, kaufen und „spielen“ sollten nur Leute, deren größter Wunschtraum es wäre, via (Null-) Modem die Flugbewegungen ihrer Freunde zu koordinieren, während diese am Amiga (oder PC) sitzen und mit dem „Flight Simulator“ von Microsoft rumkurven. Hier können sie diesen Traum verwirklichen, und dazu noch einiges mehr: Arbeitsplatz und -zeit sind auswählbar, Unwetter, marode Flieger und ähnliche Katastrophen sorgen für Stimmung vor dem Radarschirm, alle Piloten hören auf die eigenen Anweisungen, man selbst hört ständig das englische Gebrabbel des Funkverkehrs.

Zur Klarstellung: Trotz null Sound (außer dem Funkverkehr) und etwas ruckelig animierter Grafik, die sich auf einen Screen beschränkt, geht das Ding voll in Ordnung — für angehende Fluglotsen. Die

kriegen wirklich was geboten, von einer Demo-Option über die durchdachte Maus/Menü-Steuerung bis zur Zoom-Funktion und dem erwähnten Link-Modus. Bloß für Otto Normalzocker ist Tracon II halt denkbar ungeeignet. (mm)



Nicht nur Fliegen ist schöner...

TRACON II (WESSON)

FLUGLOTSEN - SIMULATION

68%

„ABGEHOVEN“



GRAFIK	29%
ANIMATION	24%
MUSIK	-
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

FÜR EXPERTEN

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	FLUGPLANE
DEUTSCH	NEIN

1. Da stehst Du nun, Du armer Tropf und kratzt Dir Deinen Schopf. Was willst Du tun? Du könntest Dich erstmal etwas im Verlag umschauen (weiter bei der Nummer 35) oder Beschwerde wegen Unlogik einlegen, denn Schorsch kam im Vorgänger schließlich nicht in allen Varianten mit dem Leben davon (ab zur 50)!

2. Beiläufig pfeifend schlenderst Du zu Schorsch hinüber, fummelst eine Tetris-Diskette aus der Gameboy-Floppy und raunst dem verblüfften Entführer ins Ohr: „Ich bin vom Militarischen Matschhimm-Dienst und hab'n geniales Geschäft für Dich! Hier, nimm diese Disk. Viel wertvoller! Kannst mir dafür die andere geben, und ich belästige Dich nie wieder. Okay?“ Schorsch versteht kein Wort, und die vernachlässigte Brigitta ist rechtschaffen empört. „Du Ferkel!“, beschimpft sie Dich. „Du Ekel!“ Flätkäl und Äkäl versteht Schorsch. Er schreit auch „Äkäl! Gäld-uah!“, greift sich Gitti und hastet nach Westen davon. Weiter bei (14).

3. Dem Ninja ist nix zu schwör. Du langst noch einmal hin und hast diesmal einen Wandelstern in der Hand, den Du schnurstracks auf Schorsch abfeuerst. Er ver-

DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

wandelt sich jedoch unterwegs in einen Frosch, prallt am Schlitzer ab und bleibt vor Brigittas Nase im Gras liegen. Die gibt ihm einen Kuß, und schon steht Prince vor ihr! Beim Anblick von Schorsch samt Messer wünscht er nicht zum erstenmal, er wäre Michael Jackson, schnappt seine Gitarre und verabschiedet sich. Weiter bei (24).

4. Zuversichtlich versuchst Du, Dein Wägelchen zu starten, mußt jedoch bald einssehen, daß der praktische Luftkühlungs-Propeller im Eimer ist. Kein Problem, dann schiebst Du eben — geht ohnehin schneller. An einer Kreuzung hältst Du ein, denn westlich schallt es schaurig aus dem Park: „Huar! Schlitzääh!“. In diese Richtung geht's weiter bei (6), auf der Querstraße entweder nördlich (25) oder südlich (33).

5. Frischen Mutes stehst Du nun (den Park im Rücken) auf der nord-südlich verlaufenden St.

Shopping-Straße, der exklusiven Einkaufsmeile von Haar. Im Moment ist freilich alles zu, der Boulevard schweigt unter nächtlichen Wolken. Süd (22) oder Nord (15)?

6. Tja, Dein Fahrzeug ist wohl nicht mehr zu gebrauchen (soweit Du eins hattest). Davon abgesehen handelt es sich hier um einen Weg mit lockerem und tiefem Sand. Fußmärsche sind also angesagt. Und zwar entweder geradeaus nach Westen (59) oder den abzweigenden nördlichen Pfad entlang (29).

7. Ein weiterer Kellerraum, es stehen Tresore an der Wand. Bestimmt ein Vermögen drin! Hach, einmal ein Geldbad nehmen wie Michael Duck! Schäm Dich, wer würde jetzt an schnöden Mammon denken? Es gibt Wichtigeres, die Indy-Diskette zum Beispiel. Oder war's Brigitta? Egal, weiter mit (28).

8. Todesmutig stürmst Du das

Büro, und sofort fällt Mäxchen über Dich her: „Ah Oskar, da bist Du ja endlich! Wie konntest Du es wagen, in meinem Test zu Die Katedrale zwei Kommas zu ändern?! Außerdem...“ Du tastest Dich entschlossen durch die über Deinen Kopf hereinbrechenden Schallwellen hindurch, bis Deine Fingerspitzen das zarte Topfpflänzchen spüren. Ein fester Griff, und es ist Dein. Jetzt aber nix wie zurück zur (35)!

9. Du läßt Dich an den verbogenen und zerschlagenen Gitterstäben vorbei in das Loch hinab; vor Dir tut sich ein kahler Kellerraum auf, dessen Glühbirne matt vor sich hinleuchtet. Die Kammer scheint leer zu sein. Horch, war das eben ein „Huaa! Liräää!“? Ob die Antwort unter der Nummer (54) zu finden ist?

10. Dies ist die Rumpelkammer, und hier steht immer noch Jokers Schreibtisch. In dem Tohuwabohu dieses Wahnsinnigen findet sich gewiß nichts von Wert, das weißt Du am allerbesten, wenn Du selbst der Joker sein solltest. Zufällig schaut Du auf Deine Uhr (Joteh, logol) und stellst entsetzt fest, daß schon viel zuviel Zeit verstrichen ist. Jetzt aber im Turbogang weiter bei (57).



Wo viel Licht ist...

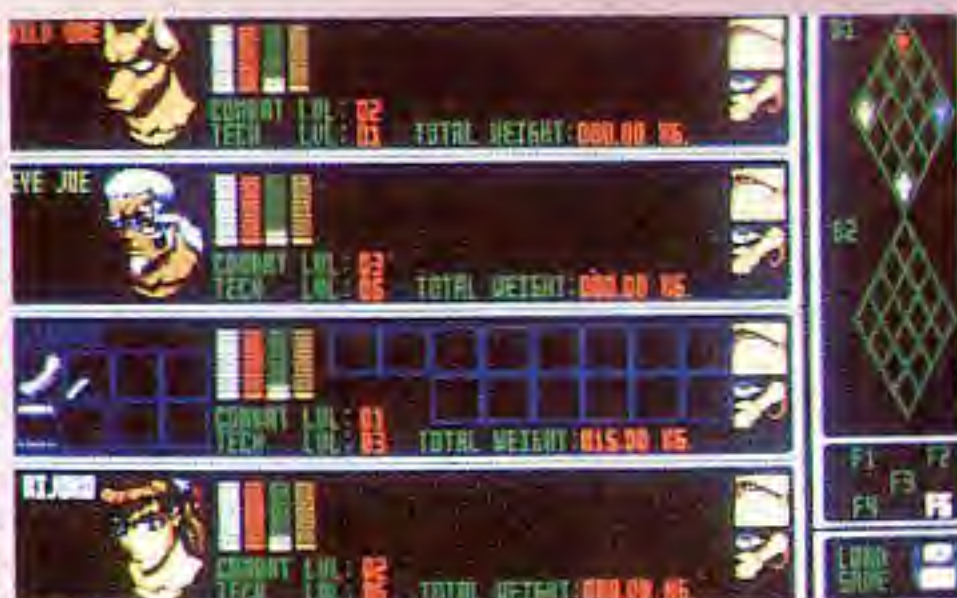
Mehr Schattenspiele



Der Vorgänger „Shadowlands“ wurde aufgrund seiner Photoscape-Technik als Revolution in der Geschichte des Lichtspiel-Abenteuers gefeiert — gegen diese Lobeshymnen muß nun der Nachfolger ankämpfen...

...da er selbst kaum bahnbrechende Neuerungen vorzuweisen hat: Der Hersteller heißt jetzt Krisalis statt Domark, die Story entstammt dem SF-Milieu und nicht mehr dem Fantasy-Genre, die Maussteuerung wurde etwas komfortabler gestaltet, und auf die Zauberei hat man ganz verzichtet — das war's. Automapping sucht man immer noch vergeblich, und die Kämpfe laufen nach wie vor weitgehend automatisch ab. Als kleines Trostpflaster darf man sich nun allerdings wesentlich häufiger mit den 15 verschiedenen Monstersorten rumstreiten, wofür allerlei Ballermänner und sogar ein hübscher Flammenwerfer zur Verfügung stehen.

Die Vorgeschichte scheint man sich von dem Film „Aliens“ ausgeborgt zu haben: Eine Raumstation im Planetensystem Magma 6 meldet sich nicht mehr, also sollen dort vier Helden mal nach dem rechten sehen, denn der lausige Winkel ist immerhin das Entwicklungszentrum für die gefährlichsten Waffen des Universums! Das Quartett läßt sich individuell zusammenstellen oder standardmäßig vom Programm übernehmen, eine persönliche Gestaltung der einzelnen Charaktere ist aber nicht mehr drin. Mit diesen Jungs, Mädels und/oder Cyborgs erkundet man nun die insgesamt 14 Iso-3D-Labyrinth von Magma 6, wobei erfahrene Schattenländer trotz aller Vereinfachungen gegenüber Neu-Beschatteten natürlich leicht im Vorteil sind.



Wie gewohnt, erfolgt die Auswahl der diversen Befehls-Modi (Team-Formation, Einzel-Steuerung, untersuchen, aufnehmen, benutzen) durch das Anklicken von Kopf und Körperteilen des Helden-Grundrisses am unteren Screenrand — allerdings ist es jetzt nur noch einer, man muß sich also nicht mehr durch die gesamte Crew klicken. Es wurden noch mehr Details verbessert, z.B. blinken die benutzt- oder aufklappbaren Gegenstände im

Raum auf, sobald der entsprechende Befehls-Modus aktiviert ist. Außerdem ist das Spiel etwas schneller geworden. Probleme mit dem Echtzeit-Ablauf gehören somit der Vergangenheit an. Nichtsdestotrotz hätte das Scrolling ruhig noch flotter ausfallen dürfen, vor allem, weil sich an der sparsam animierten und wenig detailreichen Grafik gegenüber „Shadowlands“ praktisch nichts geändert hat. Was andererseits aber auch bedeutet, daß die

Lichtverhältnisse von unübertroffenem Realismus sind, nur daß jetzt nicht mehr Fackeln, sondern Hightech-Taschenlampen, Deckenstrahler etc. dafür verantwortlich zeichnen. Sound gibt's jedoch nur wenig, und was es gibt, ist wenig berauschend.

Bleiben noch drei Dinge zu erwähnen: Erstens wird kaum nachgeladen, zweitens benötigt man für Spielstände eine *unformatierte* Disk, und drittens wird das Game demnächst auch komplett in deutsch erhältlich sein. Wer also den Vorgänger mochte, darf unbesorgt zuschlagen — für alle übrigen könnte ein kleines Probespielchen Licht in die Schattenwelt bringen... (mm)

...ist viel Schatten!



SHADOWWORLDS (TEQUE/KRISALIS)

SF - ROLLENSPIEL

74%

„EIN LICHTBLICK“



GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	56%
SOUND-FX	45%
HANDHABUNG	87%
DAUERSPASS	79%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Alle Wege führen nach Rom, das wissen auch die Jungs von Millennium. Und weil grüne Witröster hier fehl am Platze wären, dreht sich bei ihrem Nachfolger zu „Robin Hood“ alles um Hector, einen Sklaven mit Drang zum Höheren...

ROME A.D. 92.

Doch Rom ist weit, zumal wenn man in Herculanaeum wohnt, einer Stadt am Fuße des Vesuv. Noch dazu ist diese Gegend neben Pompei eine der ungesündesten im gesamten Römischen Kaiserreich, denn was der kurz bevorstehende Vulkanausbruch alles anrichten wird, läßt sich schließlich in jedem Geschichtsbuch nachlesen. Sollte

Die spinnen, die Römer?

Wuselmännchen mit witzigen Animationen, wird nun per Mausclick quer durch den gefällig gezeichneten und Bild

freilich auf die drei Anweisungen Grüßen, Fragen und Drohen beschränkt, woraus der Rechner dann einen passenden Satz bastelt. Herumliegende

auch sonst zählt die Hectoria- de wenigstens anfänglich zu den Historienschenken mit moderatem Schwierigkeitsgrad.

Zahlreiche chice Zwischengrafiken bringen optischen Pep ins Iso-Reich, dazu kommen pseudo-zeitgenössische Musikstücke und recht vielfältige Sound-FX wie Schafblöken etc.. Wenn die reine Freude aber letzten Endes doch nicht ganz porentief rein ist, dann wohl deshalb, weil man Hector alles in allem doch ein paar Handlungsmög-

Endlich in Rom!



es hingegen gelingen, das nur von der See aus zugängliche Städtchen rechtzeitig zu verlassen und im Chaos der Katastrophe vorher noch schnell ein paar reiche, degenerierte Römer auszurauben, dann wäre das doch die Chance für einen karrieregeilen Sklaven wie unseren Hector! Damit ist auch schon die Aufgabenstellung des ersten der insgesamt sechs Szenarien grob umrissen: später darf der Held z.B. als Heerführer in England und Ägypten fighten oder gar in Rom um den Job des Imperators rangeln.

Wer auf Schubladen steht, sollte das Game in der für Mixturen aus Adventure und Strategie reservierten ablegen, wer sich hingegen mehr fürs Spielzeug interessiert, der stelle sich eine „Populous“-Landschaft mit isometrischem Blickwinkel vor, wie sie bereits bei „Robin Hood“ verwendet wurde. Hector, ein kleines, braun gewandetes



Aktive Vulkane haben zuweilen üblen Mundgeruch...

für Bild mitscrollenden Villenort gescheucht. Für längere Fußmärsche läßt sich auf einer gelungenen Überblickskarte das Ziel einstellen, und schon macht sich der Bursche auf die Sandalen — ganz so, wie man das noch vom Sherwood Forest her kennt.

Trifft Hector unterwegs auf andere Männ- und Fräuleins, kann er ein (in der Verkaufsversion deutsches) Gespräch vom Zaun brechen, das sich

Objekte können genommen werden, falls das ständig aktualisierte Handlungsmenü so etwas erlaubt, und wer ein paar Sesterzen in der Toga hat, darf sich gar 'nen Keks kaufen — oder auch nützliche Dinge. Die weitgehend selbsterklärenden Menüs (für die strategischen Parts gibt es ein eigenes „Stenerpult“) legen dem flüchtigen Ex-Untertan jedenfalls kaum Schwierigkeiten in den Weg, und

lichkeiten mehr gewünscht hätte — aber auch so garantiert Millenniums Sklaventreiber viel Kurzweil auf dem Weg nach Rom. (jn)

**ROME A.D. 92
(MILLENNIUM)**

STRATEGIE - ABENTEUER

71%

„TOGA - TANGO“



GRAFIK	74%
ANIMATION	62%
MUSIK	74%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	70%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR DEUTSCH	SPIELSTANDE KOMPLETT

Neue Länder braucht das Land

Conquestador Szenario Generator



Heißa, wir basteln eine Welt!

Kennt Ihr Paradise, den Conquestadoren-Mutterplanet der German Design Group bereits in- und auswendig? Auf Strategen, die diese Hinterwäldler-Welt im Orion-Sektor schon x-mal erobert haben, warten jetzt neue Aufgaben!

Und zwar nicht eine oder zwei, nicht zehn oder zwanzig — die aktuelle Ergänzungsdisk befriedigt auch unerschöpfliche Territorialansprüche, denn die neuen Schlachtfelder werden nach eigenem Gusto erstellt. Dabei dürfen die Pedanten ihre Welten haarklein durchstylen, indem sie jedes Landkartenquadrat einzeln definieren: Seen, Meere, Ebenen, Berge, Sümpfe und Wüsten stehen hier ebenso zur Verfügung wie in den beiden anderen Modi. Faulpelze können nämlich für beliebig große Teilabschnitte oder auch gleich für die Berechnung der ganzen Chose den Computer einspannen. Freilich ist der nicht perfekt, weshalb auf alle Fälle eine Nachbearbeitung ansteht. So

wollen etwa die Hauptstädte der vier Conquestadoren noch händisch eingebaut sein, und zwar dergestalt, daß sie erstens in einem Küstenfeld und zweitens auf kleinen, nicht weiter kolonisierbaren Inseln liegen.

Das ist zwar alles sehr praktisch, mag aber so manchem immer noch zu stressig sein. Macht nix, die Design Group hat ihrem Generator (der übrigens schon seit letztem Jahr für Commodores „Kleinen“ zu haben ist) in weiser Voraussicht auch gleich neun Fertigwelten mitgegeben, darunter Afrika und beide Amerikas. Aber selbst Ulümisten und Schwarze Augen finden ihre jeweiligen „Heimathänder“ wieder, außerdem sind noch ein paar Phantasie-Landkarten mit von der Partie.

Tja, und weil der Szenario-Baukasten zusätzlich noch eine Update-Version des eigentlichen Spiels installieren kann, sind die geforderten 44 Steine sicher nicht zuviel verlangt. Es sei denn, das Hauptprogramm hätte Euch nicht gefallen, denn ohne das Teil ist die Zusatzdisk nicht lauffähig. (jn)

DIE TRAUUMFABRIK VERSAND
030/6941862
SIELE GmbH

PC	Amiga	ST	PC	Amiga	ST
Amiga + Player Adapter	-	24,95	Death Knights of Kryon ++	89,95	79,95
A Laife + Speedball 2 + Gede	-	199,-	Dragonlight ++	84,95	69,95
A Mouse (Klein)	-	44,95	OGA - Die Schicksalsklinge ++	89,95	69,95
A USB Speichererweiterung +	-	79,95	OGA Das Riesenspiel (Schmidt)	74,95	69,95
Airbus 320 +	99,95	94,95	alle Module lieferbar		
Air Support ++	79,95	64,95	Dynablasters +	74,95	69,95
Acad of the Pacific ++	99,95	84,95	Evris 1 ++	89,95	74,95
Air Support	LV	64,95	Evris 2 ++	89,95	74,95
Amberstar 1 ++	89,95	64,95	Evris +	79,95	69,95
Amberstar Lag-Buch ++	29,95	29,95	Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95
Aquatic Games +	LV	74,95	Eye of the Beholder 2 ++	89,95	79,95
Aztec of Empires +	89,95	89,95	Eye of the Beholder 2 Lag-Buch ++	24,95	24,95
AZAC +	99,95	89,95	P-15 Strike Eagle 2 +	89,95	84,95
A-Train ++	99,95	99,95	Pete - Gates of Dawn ++	84,95	69,95
B-17 +	99,95	89,95	Pete + Ice +	69,95	74,95
Battle Take Construction Set +	79,95	74,95	Flight of the Intruder +	84,95	79,95
B.A.T. 1 ++	74,95	74,95	Formula 1 Grand Prix +	84,95	84,95
B.A.T. 2 ++	89,95	74,95	Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95	79,95
Battle Isle ++	84,95	69,95	Global Effect +	84,95	74,95
Battle Isle Zusatzdisketten	44,95	44,95	Gremlin Joystick	99,95	79,95
Birds of Prey +	84,95	79,95	Guinness 2000 +	99,95	89,95
Black Crypt ++	89,95	74,95	Harpoon 1.2.1 +	89,95	79,95
Black Sea ++	84,95	74,95	Harpoon Battles +	39,95	39,95
Black Rogers 1 ++	89,95	84,95	Harpoon Editor +	49,95	49,95
Black Rogers 2 ++	89,95	79,95	Heart of China ++	89,95	89,95
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	74,95	Herman ++	89,95	84,95
Carriers at War	89,95	74,95	History Line 1914-18 ++	89,95	74,95
Casual 1 ++	84,95	69,95	Humans +	74,95	69,95
Champions of Kryon +	69,95	69,95	Indiana Jones 3 ++	89,95	69,95
Chaos Engine +	-	69,95	Indiana Jones 4 ++	89,95	84,95
Civilization ++	104,95	89,95	John Madden Football +	84,95	69,95
Conquestador ++	74,95	74,95	Kings Quest 5 ++	109,95	84,95
Curse of the Azure Bonds +	-	49,95	Knights of the Sky +	89,95	84,95
Curse of the Azure Bonds +	89,95	89,95	Larry 1 (new Version) +	89,95	84,95
Cyber Empire	74,95	74,95	Larry 3 ++	99,95	99,95
DeGustation +	84,95	74,95	Larry 5 ++	99,95	89,95
Demomasters 1 ++	84,95	79,95	Launch Box 2 ++	99,95	89,95
Dark Queen of Kryon ++	89,95	79,95	Legend +	84,95	74,95
Dark Sun: Shattered Lands	74,95	69,95	Legend of Fireball ++	74,95	69,95
			Legend of Kyrandia 1	89,95	79,95

+ mit deutscher Anleitung u. Kastenabstimmung
++ Programm komplett in deutsch

Über 2000 lieferbare Spiele

Ab 30.10.92 auch in
Hamburg
LADEN
030/6937215
040/???????

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUUMFABRIK
DER SOFTWARETEMPEL
Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
100 m vom U-Bahnhof Gendarmenstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30
Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20
400 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Game Mega Neo Geo Game Boy
Gear Drive Lynx CD ROM
Hintbooks Joysticks Super NES
030/6944156
030/6941256

PC	Amiga	ST	PC	Amiga	ST
Legends of Valour +	89,95	74,95	Red Baron 1 ++	99,95	84,95
Lemmings 1 +	79,95	69,95	Red Baron Mission Builder	59,95	59,95
Lemmings 1 - Oh No. +	69,95	59,95	Rise of the Dragon ++	99,95	89,95
Links +	99,95	89,95	Road Rash +	-	69,95
Lord of the Rings 1 +++	69,95	69,95	Road Rash ++	LV	74,95
Lost Treasures of Inbexen 1	129,95	129,95	Secret of the Silver Blades	69,95	69,95
Lorus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95	Sensible Soccer +	LV	69,95
Lure of the Temples ++	89,95	74,95	Shadowlands +	84,95	74,95
M	74,95	69,95	Shadow of the Beast 3 +	-	69,95
M1 Tank Platoon +	99,95	84,95	Shogun	84,95	74,95
Mad TV ++	84,95	74,95	Shogun Service 2 +	89,95	84,95
Mad TV Data Disk ++	29,95	29,95	Sim Ant ++	99,95	89,95
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	Sim City/Papillon +	74,95	74,95
Mantis +	119,95	99,95	Sim Earth ++	99,95	99,95
Might & Magic 2	74,95	39,95	Space Crusade +	84,95	69,95
Might & Magic 3 ++	89,95	79,95	Space Max ++	79,95	69,95
Might & Magic 3 Lag-Buch ++	29,95	29,95	Space Quest 1 (new Version) ++	89,95	84,95
Monkey Island 1 ++	84,95	74,95	Space Quest 2 ++	99,95	99,95
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95	Space Quest 4 ++	99,95	89,95
Monkey Island 2 Lag-Buch ++	15,-	15,-	Special Forces +	94,95	84,95
Outlander +	-	69,95	Spilljammer	74,95	69,95
Paradise ++	89,95	79,95	Starflight 2	69,95	69,95
Paradise General +	89,95	79,95	Steinbocker Head ++	74,95	69,95
Paradise General Data Disk	69,95	29,95	Striker +	-	69,95
Pinball Dreams 1 +	74,95	69,95	Sukis ++	LV	74,95
Pinball ++	84,95	64,95	The Games Winter Challenge +	84,95	74,95
Plan 9 from Outer Space ++	99,95	89,95	Their Finest Hour 1 +	74,95	74,95
Pollux Quest 1 (new Version)	89,95	84,95	Treasures of Savage Frontier	74,95	69,95
Pollux Quest 3 ++	99,95	89,95	TV Sports Baseball +	69,95	69,95
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	TV Sports Bowling +	84,95	69,95
Populous 2 +	84,95	69,95	Ultima 5: Warriors of Destiny	-	24,95
Populous 2 - Challenge Disk +	-	39,95	Ultima 6: The Palm Prophet +	-	69,95
Powermancer Data Disk +	LV	39,95	Vikings ++	LV	74,95
Prophecy of the Shadow	69,95	69,95	Wharworks	84,95	74,95
Quest for Glory 1 VGA +	89,95	84,95	Wing Commander 1 +++	99,95	89,95
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95	Wizards 6 ++	84,95	79,95
Quest for Glory 3	89,95	84,95	Wiz 7 Crusaders of Dark Secret	89,95	79,95
Railroad Tycoon +++	99,95	84,95	Zack McKracken ++	69,95	69,95
Rampart +	84,95	69,95	Zodi +	-	69,95

Genießt unseren Service Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind unverbindliche, Ladenpreise. Vertikale, horizontale und Preisänderungen sind möglich. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Die 100 DM Bonuspreis bezieht sich auf 100 DM Bonuspunkte. Die 200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 200 DM Bonuspunkte. Die 300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 300 DM Bonuspunkte. Die 400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 400 DM Bonuspunkte. Die 500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 500 DM Bonuspunkte. Die 600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 600 DM Bonuspunkte. Die 700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 700 DM Bonuspunkte. Die 800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 800 DM Bonuspunkte. Die 900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 900 DM Bonuspunkte. Die 1000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1000 DM Bonuspunkte. Die 1100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1100 DM Bonuspunkte. Die 1200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1200 DM Bonuspunkte. Die 1300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1300 DM Bonuspunkte. Die 1400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1400 DM Bonuspunkte. Die 1500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1500 DM Bonuspunkte. Die 1600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1600 DM Bonuspunkte. Die 1700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1700 DM Bonuspunkte. Die 1800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1800 DM Bonuspunkte. Die 1900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 1900 DM Bonuspunkte. Die 2000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2000 DM Bonuspunkte. Die 2100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2100 DM Bonuspunkte. Die 2200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2200 DM Bonuspunkte. Die 2300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2300 DM Bonuspunkte. Die 2400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2400 DM Bonuspunkte. Die 2500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2500 DM Bonuspunkte. Die 2600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2600 DM Bonuspunkte. Die 2700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2700 DM Bonuspunkte. Die 2800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2800 DM Bonuspunkte. Die 2900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 2900 DM Bonuspunkte. Die 3000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3000 DM Bonuspunkte. Die 3100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3100 DM Bonuspunkte. Die 3200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3200 DM Bonuspunkte. Die 3300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3300 DM Bonuspunkte. Die 3400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3400 DM Bonuspunkte. Die 3500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3500 DM Bonuspunkte. Die 3600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3600 DM Bonuspunkte. Die 3700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3700 DM Bonuspunkte. Die 3800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3800 DM Bonuspunkte. Die 3900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 3900 DM Bonuspunkte. Die 4000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4000 DM Bonuspunkte. Die 4100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4100 DM Bonuspunkte. Die 4200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4200 DM Bonuspunkte. Die 4300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4300 DM Bonuspunkte. Die 4400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4400 DM Bonuspunkte. Die 4500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4500 DM Bonuspunkte. Die 4600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4600 DM Bonuspunkte. Die 4700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4700 DM Bonuspunkte. Die 4800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4800 DM Bonuspunkte. Die 4900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 4900 DM Bonuspunkte. Die 5000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5000 DM Bonuspunkte. Die 5100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5100 DM Bonuspunkte. Die 5200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5200 DM Bonuspunkte. Die 5300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5300 DM Bonuspunkte. Die 5400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5400 DM Bonuspunkte. Die 5500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5500 DM Bonuspunkte. Die 5600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5600 DM Bonuspunkte. Die 5700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5700 DM Bonuspunkte. Die 5800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5800 DM Bonuspunkte. Die 5900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 5900 DM Bonuspunkte. Die 6000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6000 DM Bonuspunkte. Die 6100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6100 DM Bonuspunkte. Die 6200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6200 DM Bonuspunkte. Die 6300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6300 DM Bonuspunkte. Die 6400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6400 DM Bonuspunkte. Die 6500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6500 DM Bonuspunkte. Die 6600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6600 DM Bonuspunkte. Die 6700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6700 DM Bonuspunkte. Die 6800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6800 DM Bonuspunkte. Die 6900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 6900 DM Bonuspunkte. Die 7000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7000 DM Bonuspunkte. Die 7100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7100 DM Bonuspunkte. Die 7200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7200 DM Bonuspunkte. Die 7300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7300 DM Bonuspunkte. Die 7400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7400 DM Bonuspunkte. Die 7500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7500 DM Bonuspunkte. Die 7600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7600 DM Bonuspunkte. Die 7700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7700 DM Bonuspunkte. Die 7800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7800 DM Bonuspunkte. Die 7900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 7900 DM Bonuspunkte. Die 8000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8000 DM Bonuspunkte. Die 8100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8100 DM Bonuspunkte. Die 8200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8200 DM Bonuspunkte. Die 8300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8300 DM Bonuspunkte. Die 8400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8400 DM Bonuspunkte. Die 8500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8500 DM Bonuspunkte. Die 8600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8600 DM Bonuspunkte. Die 8700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8700 DM Bonuspunkte. Die 8800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8800 DM Bonuspunkte. Die 8900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 8900 DM Bonuspunkte. Die 9000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9000 DM Bonuspunkte. Die 9100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9100 DM Bonuspunkte. Die 9200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9200 DM Bonuspunkte. Die 9300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9300 DM Bonuspunkte. Die 9400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9400 DM Bonuspunkte. Die 9500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9500 DM Bonuspunkte. Die 9600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9600 DM Bonuspunkte. Die 9700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9700 DM Bonuspunkte. Die 9800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9800 DM Bonuspunkte. Die 9900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 9900 DM Bonuspunkte. Die 10000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10000 DM Bonuspunkte. Die 10100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10100 DM Bonuspunkte. Die 10200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10200 DM Bonuspunkte. Die 10300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10300 DM Bonuspunkte. Die 10400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10400 DM Bonuspunkte. Die 10500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10500 DM Bonuspunkte. Die 10600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10600 DM Bonuspunkte. Die 10700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10700 DM Bonuspunkte. Die 10800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10800 DM Bonuspunkte. Die 10900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 10900 DM Bonuspunkte. Die 11000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11000 DM Bonuspunkte. Die 11100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11100 DM Bonuspunkte. Die 11200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11200 DM Bonuspunkte. Die 11300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11300 DM Bonuspunkte. Die 11400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11400 DM Bonuspunkte. Die 11500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11500 DM Bonuspunkte. Die 11600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11600 DM Bonuspunkte. Die 11700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11700 DM Bonuspunkte. Die 11800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11800 DM Bonuspunkte. Die 11900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 11900 DM Bonuspunkte. Die 12000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12000 DM Bonuspunkte. Die 12100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12100 DM Bonuspunkte. Die 12200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12200 DM Bonuspunkte. Die 12300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12300 DM Bonuspunkte. Die 12400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12400 DM Bonuspunkte. Die 12500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12500 DM Bonuspunkte. Die 12600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12600 DM Bonuspunkte. Die 12700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12700 DM Bonuspunkte. Die 12800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12800 DM Bonuspunkte. Die 12900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 12900 DM Bonuspunkte. Die 13000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13000 DM Bonuspunkte. Die 13100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13100 DM Bonuspunkte. Die 13200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13200 DM Bonuspunkte. Die 13300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13300 DM Bonuspunkte. Die 13400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13400 DM Bonuspunkte. Die 13500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13500 DM Bonuspunkte. Die 13600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13600 DM Bonuspunkte. Die 13700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13700 DM Bonuspunkte. Die 13800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13800 DM Bonuspunkte. Die 13900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 13900 DM Bonuspunkte. Die 14000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14000 DM Bonuspunkte. Die 14100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14100 DM Bonuspunkte. Die 14200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14200 DM Bonuspunkte. Die 14300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14300 DM Bonuspunkte. Die 14400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14400 DM Bonuspunkte. Die 14500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14500 DM Bonuspunkte. Die 14600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14600 DM Bonuspunkte. Die 14700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14700 DM Bonuspunkte. Die 14800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14800 DM Bonuspunkte. Die 14900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 14900 DM Bonuspunkte. Die 15000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15000 DM Bonuspunkte. Die 15100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15100 DM Bonuspunkte. Die 15200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15200 DM Bonuspunkte. Die 15300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15300 DM Bonuspunkte. Die 15400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15400 DM Bonuspunkte. Die 15500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15500 DM Bonuspunkte. Die 15600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15600 DM Bonuspunkte. Die 15700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15700 DM Bonuspunkte. Die 15800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15800 DM Bonuspunkte. Die 15900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 15900 DM Bonuspunkte. Die 16000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16000 DM Bonuspunkte. Die 16100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16100 DM Bonuspunkte. Die 16200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16200 DM Bonuspunkte. Die 16300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16300 DM Bonuspunkte. Die 16400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16400 DM Bonuspunkte. Die 16500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16500 DM Bonuspunkte. Die 16600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16600 DM Bonuspunkte. Die 16700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16700 DM Bonuspunkte. Die 16800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16800 DM Bonuspunkte. Die 16900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 16900 DM Bonuspunkte. Die 17000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17000 DM Bonuspunkte. Die 17100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17100 DM Bonuspunkte. Die 17200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17200 DM Bonuspunkte. Die 17300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17300 DM Bonuspunkte. Die 17400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17400 DM Bonuspunkte. Die 17500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17500 DM Bonuspunkte. Die 17600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17600 DM Bonuspunkte. Die 17700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17700 DM Bonuspunkte. Die 17800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17800 DM Bonuspunkte. Die 17900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 17900 DM Bonuspunkte. Die 18000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18000 DM Bonuspunkte. Die 18100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18100 DM Bonuspunkte. Die 18200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18200 DM Bonuspunkte. Die 18300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18300 DM Bonuspunkte. Die 18400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18400 DM Bonuspunkte. Die 18500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18500 DM Bonuspunkte. Die 18600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18600 DM Bonuspunkte. Die 18700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18700 DM Bonuspunkte. Die 18800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18800 DM Bonuspunkte. Die 18900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 18900 DM Bonuspunkte. Die 19000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19000 DM Bonuspunkte. Die 19100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19100 DM Bonuspunkte. Die 19200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19200 DM Bonuspunkte. Die 19300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19300 DM Bonuspunkte. Die 19400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19400 DM Bonuspunkte. Die 19500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19500 DM Bonuspunkte. Die 19600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19600 DM Bonuspunkte. Die 19700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19700 DM Bonuspunkte. Die 19800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19800 DM Bonuspunkte. Die 19900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 19900 DM Bonuspunkte. Die 20000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20000 DM Bonuspunkte. Die 20100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20100 DM Bonuspunkte. Die 20200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20200 DM Bonuspunkte. Die 20300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20300 DM Bonuspunkte. Die 20400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20400 DM Bonuspunkte. Die 20500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20500 DM Bonuspunkte. Die 20600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20600 DM Bonuspunkte. Die 20700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20700 DM Bonuspunkte. Die 20800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20800 DM Bonuspunkte. Die 20900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 20900 DM Bonuspunkte. Die 21000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21000 DM Bonuspunkte. Die 21100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21100 DM Bonuspunkte. Die 21200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21200 DM Bonuspunkte. Die 21300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21300 DM Bonuspunkte. Die 21400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21400 DM Bonuspunkte. Die 21500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21500 DM Bonuspunkte. Die 21600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21600 DM Bonuspunkte. Die 21700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21700 DM Bonuspunkte. Die 21800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21800 DM Bonuspunkte. Die 21900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 21900 DM Bonuspunkte. Die 22000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22000 DM Bonuspunkte. Die 22100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22100 DM Bonuspunkte. Die 22200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22200 DM Bonuspunkte. Die 22300 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22300 DM Bonuspunkte. Die 22400 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22400 DM Bonuspunkte. Die 22500 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22500 DM Bonuspunkte. Die 22600 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22600 DM Bonuspunkte. Die 22700 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22700 DM Bonuspunkte. Die 22800 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22800 DM Bonuspunkte. Die 22900 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 22900 DM Bonuspunkte. Die 23000 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 23000 DM Bonuspunkte. Die 23100 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 23100 DM Bonuspunkte. Die 23200 DM Bonuspunkte bezieht sich auf 23200 DM Bonuspunkte. Die 23300 DM Bonus

DEMO Galerie

Wie heißt es so schön: Keine neuen Demos, keine neue Demo-Galerie. Aus diesem kühlen Grunde müßt Ihr den Oktober leider „undemologisiert“ überstehen, aber jetzt ist die Durststrecke ja wieder vorbei — diesmal haben wir sogar eine ganz besonders hübsche Ausstellung zusammengekratzt!



XPOSE

Stille Wasser sind tief — wer wüßte das besser als die Fans der (eigentlich gar nicht so stillen) Silents? Spätestens seit ihrem tollen „Hardwired“ sind sie den Freunden der bewegten Kunst bestens bekannt und haben auch jetzt wieder kräftig zugeschlagen: XPose begrüßt den Betrachter mit formatfüllenden Vektor-Kristallen, die sich über den Screen drehen; es folgen Bob-Schlangen und ganz erstaunliche Elastik-Linien. Im weiteren Verlauf schwirren hochflexible Draht-Modelle umher, und schließlich werden nacheinander mehrere RGB-Plasmen (so 'ne

Art Hightech-Ölflecken) eingeblendet; alles in allem ein Hochgenuß für den Kenner von abstrakter Kunst. Besonders gut kommt bei diesem Zwei-Disketter jener Grafikeffekt rüber, bei dem die Vector-Bobs ähnlich wie eine Stoffbahn verdrillt werden; aber auch die rotierende Kugel, von deren Oberfläche zahllose Pünktchen aufsteigen, die am Ende den Namenszug der Gruppe bilden, zeugt von den professionellen Qualitäten des stillen Teams. Apropos: Die Techno-Sounduntermalung ist zwar leicht verdaulich, aber nicht unbedingt still...

GUARDIAN DRAGON

Schon etwas bildlicher geht's beim „Wachdrachen“ der Kefrens zu, hier bekommt der geneigte Zuseher sogar einen Schwank aus dem sorgenvollen (Knätsch mit den Kollegen...) Leben der Gruppe zu lesen — während im Hintergrund zwei spärlichst bekleidete Priesterinnen eine brennende Kerze anbeten. Nach dieser hochdramatischen Einleitung geht's dann richtig zur Sache, etwa, indem opulente Hi-Res Grafiken auf Platten und Würfel gespannt über den Schirm flutschen. Es folgt der Flug über ein farbiges 3D-Schachbrett, anschließend bläst sich ein

Drachenaugen eindrucksvoll auf, untermalt von abwechslungsreichen Rhythmen. Ein explodierender Würfel beendet dann die erste Diskette, die zweite beginnt mit einem mathematischen Kunststückchen, bei dem drei kleine Kugeln eine größere beleuchten, während sie sie wie Satelliten umkreisen. Gegen Ende hin wird's wieder gemächlicher: Ein schräg gezeichneter, ersichtlich betrunkenen Alien und wuchernde Eisblumen bringen den Schirm zum Leuchten, ehe ein Helikopter-Rundflug über einer Vektor-Stadt für den stimmungsvollen Ausklang sorgt.

Die vier Schweden Jas, Tip, Mantronix und Uno halten sich optisch eher bedeckt, auf ihrer (einen) Disk findet man weder komplexe Grafik-Routinen noch schnelle 3D-Objekte. Aber während die Augen mit ein paar hüpfenden Vektor-Bällen und sparsam verteilten Grafik-Gags (Sternen-Scrolling etc.) abgespeist werden, wartet auf die Ohren ein Festschmaus — neun verschiedene Musikstücke können hier in einem Menü ausgewählt werden. Und im Reich der Noten fühlt sich das Schweden-Quartett offensichtlich (oder offenhörlich?) zu Hause, ihre über-

irdischen Sphären-Klänge, Jazz-Arrangements und flotten Reggae-Einlagen ergeben zusammen rund 30 Minuten abwechslungsreichen Hörgeuß, den sich kein wahrer Sound-Freak entgehen lassen sollte! Mehrere anwählbare Scroll-Texte geben während des akustischen Erlebnisses Auskunft über das symphonische Demo, die einzelnen Musikstücke und die Gruppe selbst. Erwähnenswert ist auch, daß sich die Kristall-Symphonien mit 512K bescheiden, wohingegen alle anderen heute vorgestellten Demos 1MB Arbeitsspeicher sehen wollen.

Zum Schluß haben wir noch ein Schmankerl für all jene, die auf so richtig abgedrehte Sachen stehen, beschriften die Leutchen von OMD/Ringard doch mal gänzlich andere Präsentations-Wege. Nach dem Laden ihres zweidiskettigen Avantgarde-Demos taucht scheinbar nur die gewohnte Workbench-Oberfläche am Screen auf, doch kaum klickt man eins der beiden Disk-Icons an, wird ein Fenster geöffnet, das aussieht, als wäre jemand mit dem Lkw darübergerollt. Dazu sprudeln kleine Musiknoten aus dem angeklickten Disk-Symbol, die den

Demologen wohl animieren sollen, sich endlich für eins der acht vorrätigen Musikstücke zu entscheiden. Diese sind allerdings bloß von mittelmäßiger Qualität, so daß wir uns lieber noch mit ein paar Gags beschäftigen wollen, die sich die Jungs haben einfallen lassen: Per Klick auf ein Kürbis-Icon läßt sich ein Pin Up-Girl hervorzubern, und wenn man das angebliche Dosshell-Window öffnet, krabbelt eine Fliege über den Bildschirm — fragt uns jetzt bitte nicht, ob das alles eine tiefere Bedeutung hat...

CRYSTAL SYMPHONIES

ROLLING...



HABEN WOLLEN?!

Alex Dassler aus München hat sich aus dem Demoversand-Geschäft zurückgezogen, aber wir haben selbstverständlich weder Mühle noch Kasten gescheut, um eine neue Bezugsadresse für Euch ausfindig zu machen. Voilà, hier ist sie:

CC Soft & Hardware
Hans-Werner Schmitt
Peterstr. 2
6501 Uelversheim
Tel: 0 62 49/24 23

Die beste Nachricht ganz zum Schluß: Die Demos kosten nur schlappe 1,80 DM pro Disk, dazu kommt eine Versandpauschale von 5,— DM, und auf Wunsch läßt sich Hans-Werner sogar zum Kauf auf Rechnung überreden. (rf)



Dr. Freak feiert den Joker-Geburtstag, indem er sich mal einem Thema widmet, das weder mit Räubern, noch mit Kopierern zu tun hat: dem Hacken. Ironischerweise brach die Telefonleitung mehrfach zusammen, während er sich mit Andy und Peter vom „Chaos Computer Club“ in Hamburg unterhielt...

?: Andy, Euren Club könnte man ja quasi als die Gilde der Hacker-Zunft bezeichnen, wie definiert Ihr eigentlich selbst den Begriff „Hacken“?

CCC: Hacken ist der schöpferisch kritische Umgang mit Technik und zugleich erlebnisorientiertes Lernen. Das umfaßt viel, sehr viel, und war auch schon durch die Jahrhunderte vorhanden, man könnte z.B. Mozart als Hacker bezeichnen. Ja, eigentlich jeden, der Technik beherrschen will.

?: Hmmm, wenn wir die Jahrhunderte vielleicht doch mal kurz beiseitefegen und uns auf das beschränken, was Otto Normaltelefonierer oder auch der Film „War-games“ unter Hacken versteht, also das unbemerkte Eindringen in ein fremdes Computersystem — seit wann gibt es diese Tätigkeit überhaupt?

CCC: In Amerika schon seit den 60er Jahren, hier bei uns ging es aber erst in den 80ern richtig los.

?: Was war denn bisher die spektakulärste Aktion auf diesem Gebiet?

CCC: Nun, deutsche Hacker haben sich vor einiger Zeit in den NASA-Rechner von Cap Caneveral reingehackt und dort einen Wurm losge-

lassen...

?: Einen was?

CCC: Einen Wurm, so nennt man halt ein Programm, das sich gewissermaßen selbst reinhackt und einpflanzt, bildlich gesprochen.

?: Und welchen Schaden hat der Wurm angerichtet?

CCC: Unseres Wissens gar keinen, das war ja auch gar nicht der Sinn der Übung. Trotzdem haben wir früher immer eine auf den Deckel gekriegt, wenn irgendwo was Größeres passiert ist! Ich denke nur an die Hacks in dem Schweizer Kernforschungszentrum oder bei Philips — danach fand beim Chaos Computer Club stets eine Hausdurchsuchung statt, die natürlich ergebnislos blieb. Naja, inzwischen weiß man, daß wir den Hackern nur ein öffentliches Forum bieten wollen und auch eine Vermittlerrolle gegenüber der Presse übernehmen, wie etwa im Fall der Barclay's Bank geschehen.

?: Welche konkreten Leistungen bietet Euer Verein denn so?

CCC: Es ist ein richtiger, eingetragener Verein mit einer eigenen Zeitung, der „Datenschleuder“, einem jährlichen Kongreß und vielen, vielen Mitgliedern.

?: Sind Hacker überall auf

der Welt so straff organisiert?

CCC: In den USA und in Holland ist es ähnlich wie bei uns, ansonsten wüßte ich nichts. Aber wir verstehen uns selbst sowieso eher als große Familie ohne direktes Wettbewerbsdenken, bei der es auf solche Dinge nicht ankommt.

?: Wie hat die Familie denn auf jene deutschen Hacker reagiert, die damals für den KGB gearbeitet haben?

CCC: Ach, die leidige Geschichte, das haben die Medien total aufgebauscht! In Wirklichkeit wurde es den Jungs selbst unheimlich, sie traten deshalb auch von sich aus an den Verfassungsschutz heran; aber das war ohnehin ein einmaliger Ausrutscher, in der Regel halten sich Hacker an ihren Ehrenkodex.

?: Und der wäre?

CCC: Ein guter Hacker checkt die Informationen nur ab, er vermeidet jede Zerstörung und arbeitet nicht für Geld. Die schwarzen Schafe werden außerdem meistens sehr schnell bekannt — und sind dann natürlich ein gefundenes Fressen für manche Presse-Organ!

?: Das klingt ja sehr moralisch, aber waren es nicht die Hacker, die das Blue

Boxing und das Telefonieren mit fremden Kreditkarten aufgebracht haben?!

CCC: Das mit den Kreditkarten ist bei uns verpönt, da es ja wirklich sehr unfair gegenüber den Karten-Besitzern ist. Beim Blue Boxing sieht's schon anders aus, weil da ja eigentlich bloß ein paar Relais „mißbraucht“ werden und der ganze Schaden in den Pfennigbeträgen besteht, die sich die Telefongesellschaften untereinander in Rechnung stellen. Aber ich muß zugeben, daß es zu dem Punkt auch bei uns im Club verschiedene Meinungen gibt, manche glauben sogar, wenn das jeder machen würde, müßten die Telefongebühren bald sinken.

?: Na, da kann man tatsächlich anderer Meinung sein, dennoch muß ich das Gespräch jetzt leider für vier Wochen unterbrechen, weil uns der Platz ausgeht — wir werden also wohl oder übel im nächsten Heft weiterquatschen müssen. Haltet bis dahin die Telefonleitung sauber.

Euer

DR. FREAK
Joker Verlag
„Dr. Freak“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ein paar hätten wir noch...



Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wings“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieltests, Tests von CDTV-Hard und -Soft, „DeluxePaint IV“, jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!



Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II“ und „Apidya“, ein Preview von „Das Schwarze Auge“, der Messebericht „Amiga 91 Köln“ und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten“!



Amiga Joker 1/92
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu „Populous II“, „Double Dragon III“ und „First Samurai“, erste Bilder der Grafik-Wunder „Space Ace II“ und „Guy Spy“, sowie alles über den Szene-Sport „Trainer“!



Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World“, „RoboCop 3“ und „Wrestle Mania“, ein zähneknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!



Amiga Joker 3/92
Mächtig prächtig: „Epic“, „Elvira II“, „Might & Magic III“ und „Larry V“ im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!



Amiga Joker 4/92
Schöner als Ostern: Leckere Tests zu „Bubble Bobble III“, „Sim Ant“ und „Ultima VI“, ein Special über Basic und als große Überraschung der „April Joker“ - das satirische Heft im Heft!



Amiga Joker 5/92
Dungeon-Power: „Das Schwarze Auge“, „Eye of the Beholder II“ und „Pools of Darkness“, sowie ein Solo-Rollenspiel zum Mitmachen im Heft. Und tolle Specials über Freezer und den Amiga 600!



Amiga Joker 7/92
Heißer als der Sommer: „The Humans“, „Der Patrizier“ und „Jaguar XJ 220“, die neuesten Top-Demos und Compilations, Messeberichte aus London und Berlin, ein Lightgun-Special und und und!



Amiga Joker 9/92
Spitzensport: „Int. Sports Challenge“, „Tennis Cup 2“ und ein großes Soccer-Special, dazu Messe-Neuheiten aus Chicago, preiswerte Turbokarten und ein kritischer Blick auf Lernsoftware!



Amiga Joker 10/92
Hammerhart: Alles über den neuen Atari-Rivalen „Falcon 030“ und das Leben eines Programmierers, Tests von „Beast III“ und „Lotus III“ sowie viele Neuheiten fürs CDTV!



3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter ganz tolle Geheimtipps!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!



4. Sonderheft: Adventures
Einfach abenteuerlich: Tests zu mehr als 80 der besten Adventures aller Zeiten, Previews, Infos, Entstehungsgeschichten, Tips, Kniffe, Komplettlösungen und vieles mehr!



Joker Extra: Megablast
Absolut ultimativ: Hier erfährt Ihr alles über die verschiedenen Konsolen, lest Tests zu über 80 Spitzenmodulen, bekommt Insider-Infos und Lösungshilfen. Muß man haben!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht - alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung an besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM.

Für die Sonderhefte müßt Ihr bloß jeweils 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 5,- DM (auf die Gesamtbestellung) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx: *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover
Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21 (Altstadt), 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

NRW: Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,00 - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MEGA DRIVE

688 Submarine Attacke	129,95
Alien 3	99,95
Buck Rogers	139,95
Chuck Rock	111,95
Dessert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
Dungeons a. Dragons	138,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
European Club Soccer	109,95
F-22 Interceptor	111,95
Fighting Master Jap.	99,95
Gold Axe 2	111,95
James Pond 2VS	114,95
Kid Chameleon	112,95
M 1 Battle Tank	121,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Moonwalker	111,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 3	124,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Side Pocket	95,95
Slime World Jap.	89,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Spatterhouse 2	111,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Taz Mania	95,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Toki	119,95
Trouble Shooter	104,95
Two Crude Dudes	109,95
War Song US	111,95
Winter Challenge	104,95
Wonderboy 3	111,95
Wonderboy 5 US	119,95
Zero Wings Jap.	99,95

SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Arcade Smash Hits	84,95
Asterix	94,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
California Game	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Danari	84,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-LOC	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghouls n' Ghosts	94,95
Golfmania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Klax	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Monaco GP 2	79,95
Moonwalker	94,95
Out Run	84,95
Olympic Gold	114,95

Abb 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf • Wallstraße 21

Pacmania	101,95	Gradius	94,95
Phantasy Star	131,95	Gremlins 2	89,95
Pro Westling	64,95	Hyper Soccer	99,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95	Kickie Cubicle	67,95
Running Battle	94,95	Kid Icarus	94,95
RC Grand Prix	84,95	Knight Rider	94,95
Sega Chess	111,95	Kung Fu	64,95
Shanghai	74,95	Legend of Zelda	94,95
Shinobi	84,95	Mega Man 3	99,95
Sonic	94,95	Probotector	99,95
Speedball	84,95	Puzznic	82,95
Spiderman	94,95	Quantum Fighter	84,95
Strider	111,95	Rad Gravity	104,95
Summer Games	74,95	Roadblasters	94,95
Super Kick Off	102,95	Roller Games	114,95
Super Monaco G.P.	84,95	Shadow Warriors	99,95
Super Tennis	39,95	Snake Rattle N' Roll	69,95
Tennis Ace	84,95	Super Mario 2	99,95
Terminator	84,95	Super Mario 3	99,95
The Flintstones	84,95	Swords & Serpents	114,95
Thunderblade	84,95	Teenage Mutant Hero II	124,95
Ultima 4	124,95	Top Gun 2	114,95
Wimbeldon	105,95	Turbo Racing	109,95
Wonder Boy 3	84,95	World Cup	84,95
World Games	84,95	World Wrestling	99,95
World Soccer	74,95	Zelda 2	94,95

Aktive Franchise - Partner gesucht!

SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. Jap.	59,95
Axe Battler	64,95
Chessmaster	74,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
G-LOC	56,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	76,95
Olympic Gold	84,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hedgehog	76,95
Space Harrier	66,95
Spiderman	82,95
Super Golf Jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pcp	66,95

NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Batman	89,95
Black Manta	92,95
Bubble Bobble	82,95
Bugs Bunny Blow Out	104,95
Castelmania	94,95
Chessmaster	84,95
Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Dragons Lair	109,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Flinstones	94,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95

GAME BOY

Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Deluxe	49,95
Castelvania 2	69,95
Chessmaster	54,95
Dead Alien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gremlins 2	77,95
Home Alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mega Man 2	72,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Side Pocket	52,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95
Track Meet	64,95

Turn and Burn	67,95
Teenage Mut. H. Turt	64,95
The Simpsons	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Batmans Return	77,95
Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Electrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Hockey	74,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampage	74,95
Rampart	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
Toki	74,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Spiele - Konsolen + Zubehör

SEGA MASTER

Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95

SEGA MEGA

Action Replay	149,00
Master Converter	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	324,00
Mega Drive dtsh. o. Spiel	269,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear + Sonic + Netzl.	344,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	195,00
Wide-Gear	37,95

NINTENDO NES

NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lightgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
Super NES	319,00

GAME BOY

Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	49,95

Wir verleihen auch, aber nur in unseren Ladengeschäften!

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover
Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21 (Altstadt), 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

NRW: Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,00 - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Programme	AMIGA	ATARI	IBM
1889	79,95	-	82,95
A-Train	-	-	89,95
ATAC	-	-	89,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	64,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	82,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T. 2	a.A.	-	92,95
Bank of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.C. Kid	a.A.	a.A.	-
Beast 3	73,95	-	-
Betrayer of Kond Legacy	a.A.	a.A.	-
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Birds of Prey	74,95	-	99,95
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Back Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prot.	69,95	a.A.	89,95
Cesar	a.A.	a.A.	-
Car Driver	a.A.	a.A.	-
Carl Lewis Chell	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	89,95	-	82,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Crazy Cars 3	65,95	-	-
Crisis (J. Cremlin)	-	-	104,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Hall	-	-	82,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	-
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devil's Demons	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablast	75,95	-	82,95
Elina Mistress 2	78,95	-	89,95
Elina 2	78,95	78,95	89,95
Epic	72,95	-	78,95
Espana	75,95	-	82,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	87,95	-	-
Eye of Beholder dt.	78,95	-	84,95
Eye of Beholder 2 dt.	82,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 Miss	-	-	65,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
First Samurai	-	-	73,95
Right o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95

Neu! Neu! Neu!
Funny Software in
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211 - 131979

Programme	AMIGA	ATARI	IBM
Gateway	-	-	84,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Goblins	72,95	-	72,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunsip 2000	a.A.	-	87,95
Gunsip 2000 Miss	-	-	85,95
Hanrauld	a.A.	-	87,95
Hanrauld 2	78,95	-	89,95
Hanrauld Jump Jet	-	-	114,95
How to Head	79,95	79,95	89,95
How to Head	74,95	84,95	89,95
How to Head	92,95	-	92,95
How to Head	86,95	-	89,95
How to Head	72,95	-	78,95
How to Head	64,95	-	-
How to Head	a.A.	a.A.	a.A.
How to Head	a.A.	-	99,95
How to Head	69,95	69,95	74,95
How to Head	64,95	a.A.	-
How to Head	86,95	-	99,95
How to Head	87,95	87,95	94,95
How to Head	a.A.	a.A.	89,95
How to Head	72,95	72,95	-
How to Head	89,95	-	99,95
How to Head	96,95	-	96,95
How to Head	62,95	62,95	-
How to Head	73,95	73,95	92,95
How to Head	62,95	62,95	74,95
How to Head	-	-	89,95
How to Head	-	-	44,95
How to Head	98,95	-	86,95
How to Head	-	-	44,95
How to Head	-	-	44,95
How to Head	-	-	107,95
How to Head	-	-	84,95
How to Head	69,95	69,95	-
How to Head	a.A.	a.A.	a.A.
How to Head	65,95	65,95	-
How to Head	72,95	-	79,95
How to Head	85,95	a.A.	a.A.
How to Head	74,95	74,95	87,95
How to Head	-	-	25,95
How to Head	-	-	78,95
How to Head	72,95	72,95	-
How to Head	-	-	107,95
How to Head	-	-	a.A.
How to Head	-	-	81,95
How to Head	-	-	114,95
How to Head	-	-	78,95
How to Head	65,95	-	a.A.
How to Head	-	-	89,95
How to Head	-	-	107,95
How to Head	-	-	a.A.
How to Head	-	-	89,95
How to Head	-	-	114,95
How to Head	-	-	117,95
How to Head	44,95	44,95	-
How to Head	73,95	a.A.	a.A.
How to Head	a.A.	a.A.	a.A.
How to Head	79,95	-	79,95
How to Head	-	-	117,95
How to Head	99,95	-	54,95
How to Head	-	-	78,95
How to Head	-	-	49,95
How to Head	-	-	92,95
How to Head	65,95	-	a.A.
How to Head	73,95	a.A.	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW 1x 5 1/4 LW + Civilization +
Gunsip 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett DM 298,00

Joystick:
Competition Pro. Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro. Standard transparent DM 29,95
Competition Pro. Standard transparent-blau DM 38,95

Joystick PC:
Thrustmaster DM 199,00

Zubehör:
elektr. Bootselektor DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Reis-Wahl Maus DM 79,95
Color-Maus-Greifarm Pad DM 99,95
Synchro Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 31 A530 DM 199,00
Amiga Action Replay 31 A2000 DM 219,00
Mega Maus (280 Do) DM 99,00
Vokoptische Maus DM 119,00
Crystal Trackball DM 114,00
Nurmodern-Kabel DM 29,95
Schryline Mouse DM 79,95
Druckständer DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatte DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 1.3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatte incl. 2.0 DM 249,00
Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00
AMIGA 500 plus DM 849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 879,00
TV-Modulator DM 79,95

Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 69,00
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
mit Uhr + Akku abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,95
mit Uhr + Akku abschaltbar + Monkey Island 2 DM 153,95
mit Uhr + Akku abschaltbar + Bundel. Wen. prof. DM 134,95

Speichererweiterung
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis DM 89,00 1 MB Preis DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis DM 129,00 2 MB Preis DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 348,- 8.0 MB DM 929,00

Leuchwerke zu SUPERPREISEN
3.5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00
3.5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Leuchwerk für PC 3.5" 1.44 MB DM 159,00
Leuchwerk für PC 5.25" 1.2 MB DM 189,00

Festplatten A588 Octagon für Amiga 500:
A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00
A508 108 MB (Quantum LPS 108) DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten A2000 Octagon für Amiga 2000:
A2006 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
A2006 108 MB (Quantum LPS 108) DM 1.439,00
A2006 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.996,00
Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Flicker Free für A500/2000 DM 239,00
Flicker Free für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 399,00

Sound Galaxy DM 298,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Die neuen „Freundinnen“ sind endlich da! Lange Zeit wurde über die Amigas der nächsten Generation nur hinter vorgehaltener Hand gemunkelt, dann kursierten die ersten technischen Daten — jetzt können wir Euch Commodores Wunderwaffen im Kampf um Marktanteile ausführlich vorstellen!

DIE ZUKUNFT DES AMIGAS:

AMIGA 1200 & AMIGA 4000

Es wurde ja auch wirklich Zeit für ein Hardware-Update der betagten Amiga-Linie, denn mit Geräten, deren grundsätzliche technische Konzeption aus dem Jahre 1986 stammt, war den Attacken der Konkurrenz immer schwerer beizukommen — während auf der einen Seite die MS-Dosen und Konsolen am Spiele-Thron säßen, schlich sich auf der anderen klammheimlich der ehemalige Erzrivale Atari mit seinem Falcon 030 an. Was also bieten Commodore Neue, um den Vormarsch der Mitbewerber auszubremsen?

DER AMIGA 1200

Äußerlich gleicht das Teil dem 600er, lediglich der neu hinzugekommene Ziffernblock läßt den Unterschied erkennen. Auch intern scheint zunächst nicht eben die Hölle los zu sein: Einen schnelleren Hauptprozessor durfte man ja wohl erwarten, insofern ist der 68ec020 mit 14 Mhz eher eine Enttäuschung — hat doch Ataris Falcon bereits einen 68030! Und wer gemeint hat, daß die Customchips ein Plus an Leistung zeigen, sieht sich getäuscht. Der für schnelle Gra-

fiktransfers so wichtige Blitter-Chip ist derselbe wie schon im steinalten A1000, und der für die Grafikverwaltung zuständige Copper beherrscht ebenfalls nicht mehr Tricks als anno dazumal. Irritierend auch, daß die Soundfähigkeiten nicht aufgemöbelt wurden, es bleibt also bei den gewohnten vier Digi-Stimmen. Jetzt aber genug gemotzt, denn es gibt auch Gutes zu berichten...

Trotz des unveränderten Chipaufbaus werkeln Blitter und Copper nun wesentlich schneller, ganz einfach deshalb, weil die Datenwege zwischen den Chips von 16 auf 32 Bit-Breite erweitert wurden. So bremsen sich die einzelnen Co-Prozessoren nicht mehr gegenseitig aus, wie das bei den herkömmlichen Amigas immer dann passiert, wenn viel Bewegung am Screen ist. Außerdem wurde der Videochip aufgemotzt, so daß im Maximalfall über 200.000 Farben (aus einer Palette von üppigen 16,7 Millionen) gleichzeitig dargestellt werden können. Und das bei einer Auflösung, die

das Bild eines Fernsehgerätes bei weitem übertrifft, sowie ohne augenschädliches Interlace-Gefflack! Liebhaber von Actionspielen können sich darüberhinaus auf noch dickere Endgegner freuen, denn während ein Sprite beim A500 gerade mal 16 Pixel aufweisen durfte, sind's jetzt derer 64.

Auch in punkto Handhabung hat sich einiges getan, z.B. geht der Einbau einer Festplatte nunmehr problemlos vonstatten, da im Gehäuse bereits Platz für preisgünstige Harddisks mit AT-Bus vorgesehen ist. Das wirkt sich auf den Preis aus: Wo eine 100 MB-Scheibe beim A500 noch mit etwa 1000 Mark zu Buche schlägt, sollte beim 1200er die Hälfte reichen. Dazu wurde die Workbench überarbeitet, in der aktuellen Version 3.0 kann sie mit beschleunigtem Aufbau der Menüs und Fenster sowie deutschen Screentexten aufwarten. Außerdem ist das Betriebssystem nun endlich in der Lage, MS-DOS-Disketten zu lesen — Files und Daten können also ausgetauscht werden, wenngleich man natürlich nicht erwarten darf, daß ab sofort alle PC-Games auch am Amiga laufen.

Überhaupt zeigt sich der A1200 anschlußfreudig: Für die Glotze reicht jetzt ein simples Antennenkabel (allerdings schreien die erweiterten Grafikfähigkeiten nach einem vernünftigen Monitor!), und der beim 600er so schmerzlich vermißte Expansion-Port ist wieder vorhanden, nennt sich neuerdings CPU-Slot und wurde nach innen verlegt — Turbokarten oder Speichererweiterungen finden also auf jeden Fall intern Platz. Zusätzlicher Speicher dürfte jedoch kaum erforderlich sein, schließlich wird der A1200 bereits ab Werk mit 2MB RAM ausgestattet. Als besonders vorteilhaft könnte sich in Zukunft der ROM-Port erweisen: genau wie bei den Konsolen lassen sich hier (Spiel-) Module benutzen, womit die lästigen Ladezeiten entfallen.

DER AMIGA 4000

Für Aufsteiger hält Commo ein neues Topmodell parat, das in absehbarer Zeit wohl den A3000 ersetzen wird. Grafik- und Soundfähigkeiten sowie das Betriebssystem des Flaggschiffs sind identisch zum A1200, mehr Power steckt aber trotzdem drin: Ein 25 Mhz schneller 68040-Prozessor verleiht dem A4000 soviel Speed, daß ein 386SX-PC zum Dampfrechner degra-



Viel Power, großes Gehäuse: der A4000



Noch existiert er nur als Bildmontage: der A1200...

diert wird! Da der Prozessor auf einer Steckkarte untergebracht ist, läßt er sich zudem jederzeit gegen zukünftige Modelle, etwa den 68050, austauschen. Daneben finden sich noch vier zusätzliche Steckplätze im Gehäuse, die Nachrüstung einer PC-Platine für MS-DOS-Betrieb ist also gar kein Problem. Als Diskettenlaufwerk fungiert hier eine (wiederum PC-kompatible) echte HD-Schleuder, die auf einer Disk bis zu 1,8 MB unterbringt; freilich lassen sich damit auch die alten 880KB-Scheiben lesen.

Wie nicht anders zu erwarten, läßt sich Commodore den Prestige-Rechner teuer bezahlen: Je nach Ausstattung kostet der A4000 um die 4.000 Märker (nomen est omen?), was den Betrieb als Spielmaschine praktisch ausschließt. Davon abgesehen würden sich ohnehin nur die wenigsten Spiele mit dem 68040er vertragen...

RECHNER MIT ZUKUNFT?

Ob, wie und wo ein High-Tech-Gerät wie der A4000 seine Marktnische findet,

muß die Zukunft zeigen, denn ein 486-PC ist mittlerweile ja bereits weitaus günstiger zu haben. Mit dem A1200 könnte Commodore jedoch der große Wurf glücken, und das, obwohl keine technischen Meilensteine (wie einst beim Amiga 1000) gesetzt wurden und der atarianische Falke rein theoretisch sogar überlegen ist. Doch in der Praxis entscheidet letztlich das Software-Angebot über Erfolg oder Niederlage, und diesbezüglich sieht es nicht schlecht aus: Fast die Hälfte aller bereits verfügbaren Amiga-Spiele laufen auch am neuen Modell, bei den Anwenderprogrammen liegt der Prozentsatz noch bedeutend

höher. Nicht zu vergessen, daß die Umsetzung von VGA-Grafiken durch den neuen Standard nun sehr viel flotter (und preisgünstiger) zu machen ist, was den Computer natürlich für die Software-Hersteller wieder interessanter macht.

Ein kleiner Wermutstropfen zum Schluß: Zugunsten des 1200ers wird man demnächst die Produktion aller A500-Modelle einstellen. Nachrüstkits, um die Geräte auf den Stand der Technik zu bringen, sind noch nicht einmal für den A2000 geplant. An-

sehen könnt Ihr Euch den jüngsten Sproß der Commo-Familie übrigens bei seiner offiziellen Premiere auf der World of Commodore in Frankfurt, kaufen vielleicht noch vor Weihnachten — sollte es gelingen, den Preis unter 1000 DM zu halten, dürfte dem Erfolg also nicht mehr viel im Wege stehen! (rl)



Grafik in Fotoqualität, für die neuen Amigas kein Problem.

TECHNISCHE DATEN

A500/A2000

A1200/A4000

PROZESSOR & TAKTFREQUENZ

68000/16 BIT MIT 7,14 MHZ

68EC020/32 BIT MIT 14 MHZ (A1200)
68040/32 BIT MIT 25 MHZ (A4000)

GRAFIK

VERSCHIEDENE MODI, U.A.
320x256 PUNKTE IN 64 FARBEN
640x512 PUNKTE IN 16 FARBEN
320x512 PUNKTE IN 4096 FARBEN (HAM)
AUS EINER PALETTE VON 4096 FARBTÖNEN

VERSCHIEDENE MODI, U.A.
640x512 PUNKTE IN 256 FARBEN
AUS EINER PALETTE VON 16,7 MIO. FARBTÖNEN
640x512 PUNKTE IN 262144 FARBEN (HAM8)

SOUND

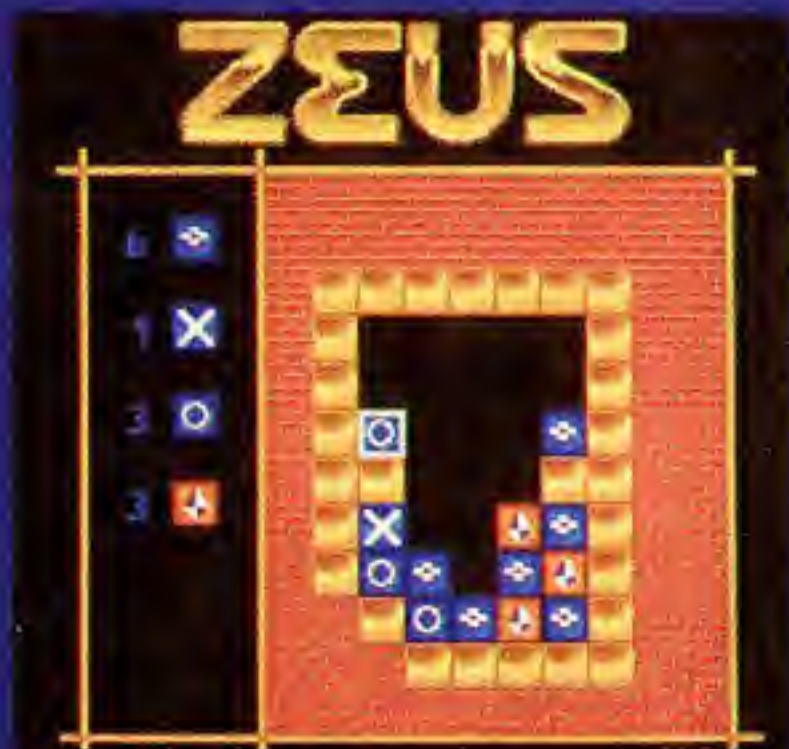
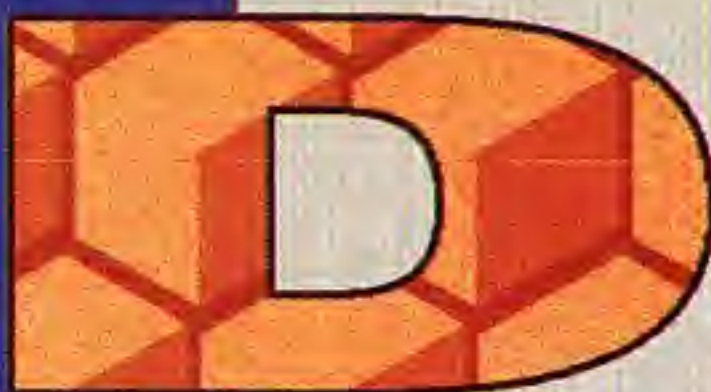
4 DIGI-KANÄLE (STEREO)

4 DIGI-KANÄLE (STEREO)

ANSCHLÜSSE

MONITOR, NETZ, ZWEITFLOPPY, 2 MAUS/JOYSTICKPORTS, AUDIO, ERWEITERUNGSBUS (A 500), PARALLELE UND SERIELLE SCHNITTSTELLE FÜR DRUCKER, MODEM ETC. 6 STECKPLATZE FÜR ERWEITERUNGSKARTEN (A2000)

TV, MONITOR, NETZ, ZWEITFLOPPY, 2 MAUS/JOYSTICKPORTS, AUDIO, PARALLELE UND SERIELLE SCHNITTSTELLE, ERWEITERUNGSBUS INTERN UND MODULSTECKPLATZ (A1200), 4 STECKPLATZE FÜR ERWEITERUNGSKARTEN (A4000)



Die „göttliche“ Grübelelei: Zeus



Strategisches Schwermetall: Tanx



Das Zwilling-Tetris: Twintris

Rechtzeitig zum Geburtstag kann die PD-Box mit einer kleinen Sensation aufwarten: Konsolen-Star Mario wurde erstmals am Amiga gesichtet — auf einer Disk der Serie „Games Collection“!

Wer jetzt schon ungeduldig auf den berühmten Nintendo-Klempner wartet, den müssen wir bis zum Ende des Artikels vertrösten, den Anfang macht nämlich die **Games Collection 23** (die ersten Bestellnummern wurden bereits in vergangenen Ausgaben abgehakt). Hier stößt man auf verschieden gemusterte Klötzchen, die nun solange am Screen herumgeschoben werden, bis zwei oder mehr identische Blöcke über- oder nebeneinander liegenbleiben und sich damit in Wohlgefallen auflösen. Kopfschmerzen bereitet dabei die Schwerkraft, denn liegt so ein Stein erstmal unten, dann bleibt er auch dort! Richtig, das Spielprinzip von **Zeus** kennt man bereits seit „Puzznic“; dennoch macht die Budget-Variante Spaß. Die Level sind durchdacht aufgebaut, — können per Paßwort angewählt werden und präsentieren sich in hübscher Grafik und mit netter Musikuntermalung. Bemängeln könnte man höchstens die hypersensible Maussteuerung.

Auch die **Games Collection 29** hält Grübelstoff bereit, allerdings eher von der taktischen Art: Auf dem Schlachtfeld von **Tanx** stehen sich zwei Panzer gegenüber, die von je einem Spieler kontrolliert werden. Wie nicht anders zu erwarten, beharken sich die beiden Grenadiere nun abwechselnd so lange, bis ein Gefährt zerbröselt ist. Um einen Blattschuß zu landen, begutachtet man zunächst das Schlachtfeld, rollt seinen Tank ein wenig nach links oder rechts, bestimmt Abschußwinkel und -stärke — bumm! Zwar hängt die Trefferquote auch vom Zufall ab, doch sor-

gen zahlreiche Schikanen wie Berge, Magneten oder Wind für Spannung und Abwechslung. Daneben hält das perfekte Scrolling der bunten Landschaften nebst Sprachausgabe und deftigen Sound-FX die Kanoniere bei Laune.

So, wie wäre es jetzt mal wieder mit einem „Tetris“-Klon? Mit so einem richtig tollen, wo der Steinchen-Dompteur zwei Schwierigkeitsgrade, drei anwählbare Musikstücke und einen Zwei-Spieler-Modus findet? Ja? Dann solltet Ihr zur **Games Collection 30** greifen, denn **Super Twintris** zählt zum Besten, was der PD-Pool in dieser Richtung zu bieten hat! Grundsätzlich wird natürlich wie gewohnt gestapelt: Viereckige Klötze fallen einen Becher herab und müssen gedreht bzw. sortiert werden, auf daß vollständige Reihen entstehen, die sich anschließend verdünnisieren — so entsteht Platz für neue Hochstapeleien. Im Lauf der Zeit steigert sich die Fallgeschwindigkeit der Steinchen, bloß gut, daß der folgende Block im voraus angezeigt wird. Noch besser, daß die Reihenfolge hier anscheinend nicht vom Zufall abhängt, wodurch sich das Game erstaunlich flüssig spielt. Und überhaupt, welcher andere „Tetris“-Verschnitt kann schon mit ruckfrei animierten Klötzchen aufwarten?

Nach all der Gehirnmarter ist es hoch an der Zeit für zünftige Baller-Action, also werfen wir einen Blick auf die **Games Collection 35** und das darauf befindliche **Microbes**. Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: Bei einem Viren-Experiment sind der U.S. Regierung gefährliche Bazil-

BOXX

len entfleucht, die der Spieler nun zu eliminieren hat. Dazu steuert man einen Superpanzer kreisförmig am Screen herum, während gleichzeitig auf die Mikrobeneier in der Mitte geballert wird — ähnlich wie beim Uralt-Automaten „Gyruss“, bloß ging's damals nicht so hektisch zu. Die kleinen Biester vermehren sich nämlich rasend schnell und entlassen fertige Mikroben in die Freiheit, die der Kreisläufer des Spielers zustreben. Erreichen dürfen sie diese freilich nicht, darum hat der Gleiter ein paar Smartbombs sowie einen kräftigen Laser an Bord. Und sonst? Nun, die Grafik ist beeindruckend schnell, die Soundeffekte klingen schön schrill, das Teil ist seine Sharewaregebühr doppelt und dreifach wert!

Weiter geht's mit der **Games Collection 39**, wo ein brandneuer „Thrust“-Ableger wartet. Wie es sich gehört, wird ein Raumgleiter mit (gewöhnungsbedürftiger) Rotationssteuerung durch finstere Höhlen bugsirt, wobei der Pilot mit dem Sog der Schwerkraft zu kämpfen hat. Geradezu unerhört ist dagegen, daß die Programmierer ihrem **Turbo Raketti** auch einen feinen Duo-Modus spendiert haben. Aber ob alleine oder zu zweit, stets muß der Gegner aufgestöbert und dann abgeballert werden, was weiß Gott nicht einfach ist: In den verwinkelten Gewölben verfliegt man sich ebenso leicht wie man aneckt, die gruftigen Gänge sind nämlich ziemlich eng und weitverzweigt. Auch technisch weiß das Spiel zu gefallen, denn die Grafik scrollt butterweich in alle Himmelsrichtungen, die verschiedenen Landschaften sind farbenfroh gezeichnet, und Sound-FX gibt's obendrein — sogar an eine speicherbare Highscoreliste und Festplatteninstallation wurde gedacht!

So, nun kommen wir aber endlich zur versprochenen Mario-Konvertierung. Gemeint ist allerdings nicht das bekannte „Super Mario Bros.“ von der NES-Konsole, sondern der Plattformklassiker **Donkey Kong**, wo der berühmte Italo-Japaner ja seinen allerersten Auftritt hatte. Der Arcade-Oldy von anno '81 wurde hier originalgetreu umgesetzt und kann neben den ursprünglichen vier Bildern noch mit einer Bonusstage aufwarten. Der Weg dorthin (bzw. zur vom Riesenaffen entführten Freundin) ist allerdings hart: Mario wird von Flammen verfolgt und von rollenden Fässern bedroht, außerdem wollen ihn Laufbänder ständig in die falsche Richtung befördern. Okay, die Grafik mag heutzutage antiquiert wirken, und die Soundeffekte machen keinem PC-Piepser Konkurrenz, aber die Spielbarkeit stimmt nach wie vor. Vom historischen Wert der Veranstaltung ganz zu schweigen...

Die ganz guten Nachrichten kommen ganz zum Schluß: Erstens laufen alle vorgestellten Spiele auch auf dem neuen A600, und zweitens könnt Ihr die Soft zum konkurrenzlos günstigen Preis von nur 1,80 DM pro Disk beziehen, dazu kommt dann bloß noch eine Portopauschale von 5 Markern. Na, wo gibt's denn sowas? Ganz einfach bei

Hans-Werner Schmitt

Peterstr. 2

6501 Uelversheim

Tel.: 06249/2423

Bezahlen müßt Ihr übrigens erst nach Erhalt der Rechnung, der Versand erfolgt per Postpaket. Alsdann, bis zum nächsten Mal! (rl)



Microbes — Tod den Viren!



Mit dem Turbo Raketti durch finstere Höhlengänge...



Ein Muß für Nostalgiker: Donkey Kong

Die Schweizer Spielmacher von Linel sind auf dem strategischen Geschicklichkeits-Sektor bisher kaum in Erscheinung getreten — trotzdem ist ihnen auf Anhieb eine recht vertrackte Arcade-Knobelei gelungen!

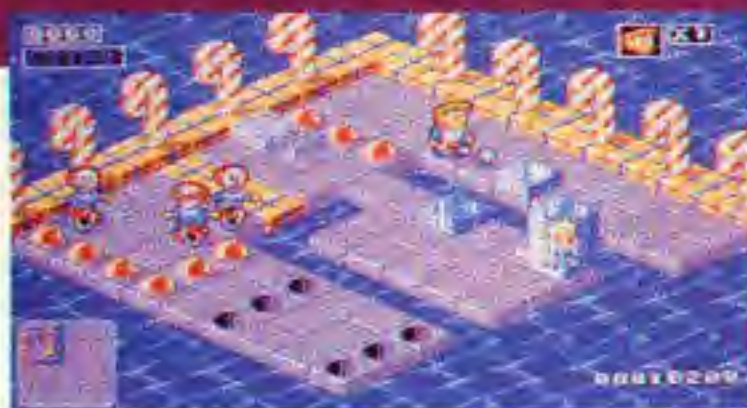
Vom Prinzip her erinnert Kiro's Quest ein wenig an die Klassiker „Spindizzy Worlds“ und „Chip's Challenge“; von der Sache her geht es um die Befreiung von Kiro's Freunden, die ein böser Mann tiefgefroren und anschließend in den 50 Levels des Spiels verteilt hat. Ja, und rein praktisch besteht die Hauptschwierigkeit für unseren Helden nun darin, sich überhaupt erstmal zu seinen unterkühlten Kumpele durchzukämpfen...

Er kann sich in den jeweils aus mehreren (einzeln umgeschalteten) Bildern bestehenden Abschnitten nämlich nicht nach Belieben bewegen, sondern wird von allerlei Objek-

ten, verschlossenen Türen oder Löchern im Boden gebremst und von Richtungspfeilen umgelenkt. Zudem produzieren Monster-Generatoren fortwährend kleine Ungeheuer, bei deren Berührung ihm sofort eins seiner drei Bildschirmleben abgezogen wird. Andererseits sind die Biester auch wieder nützlich: Kiro braucht sie nur mit seinem Ball zu treffen, dann verwandeln sie sich in Eiswürfel,

mit denen er die Löcher im Boden stopfen kann. Dabei ist aber Eile geboten, denn das Eis schmilzt bald dahin, und die Zeit ist begrenzt. Getroffene Monster hinterlassen auch mal Extras für mehr Punkte, Energie oder Leben. Level-Codes gibt's sogar umsonst. Okay, das Iso-3D ist nicht weltbewegend, aber doch sehr übersichtlich, die Stick-Steuerung klappt problemlos, und die Soundbegleitung (Musik

& FX) kann sich hören lassen. Aber vor allem ist das Gameplay von der Sorte, die einen nicht mehr so schnell losläßt! (rf)



Ganz schön schräg...

Vorsicht Glatteis KIRO'S QUEST

KIRO'S QUEST (ECOSOFT/LINEL)

ARCADE - TUFTELEI

71%
„COOL“



GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	72%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELST., LEVELC.
DEUTSCH	ANLEITUNG

11. Du marschierst ernst und würdevoll auf Schorsch zu und zeterst mit all Deiner Seriosität: „Hey Alter, das ist gar nicht cool, weißt Du! Schlage vor, Du gibst mir die Disk samt Giti, dann vergessen wir die Sache und gehen ein Bier trinken, hä?“ Brigitta schließt verzweifelt die Augen und murmelt „Gaga...“, Schorsch reißt verblüfft die Augen auf und murmelt „Jokä?“ Dann stürzt er sich auf Dich und brüllt: „Jokä maaiin!“ Zum Glück stolpert er dabei über das Mädels, und so kannst Du Dich gerade noch in Sicherheit bringen. Schorsch greift sich die Braut und verschwindet brüllend im Park — etwa Richtung Westen. Weiter bei (14).

12. Du bist schon ein ziemlich zauderiger Abenteurer! Vermutlich solltest Du erst noch ein Jahr die Tüftler-Schulbank drücken. Also marsch zurück zu Michael, und sag ihm, er soll jemand anderen schicken...

13. Du hast die Hand schon auf der Klinke, als Du lautstarke Stimmen hörst: Max streitet mal wieder mit sich selbst. Wenn Du Oskar hast, weiter mit (8), ansonsten gehst Du höflich zu (35) zurück.

14. Na schön, weg issen! Du suchst ein wenig herum und entdeckst neben Brigittas zweitem Turnschuh eine Diskette im Gras. Hat der Schlitz-

DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

zer etwa „Indy Light“ liegengelassen? Mit fiebernden Fingern wirfst Du das Teil in die Gameboyfloppy und... nöö, das ist ein Brief von Fr. Labiner, heimlich auf ihrem Handtaschen-Schlepptop getippt: „Hallo Oskar-Moni-Richy-Reinhard-Joker, bitte rettet mich — dann gibt's auch mal einen Cappuccino!“ Tja, denn mal ab zur (26)!

15. Ja, es wäre eine Lust, hier einzukaufen. Bengelmanns Waffenshop, der Pengi-Markt für Schießseisen aller Art oder nicht zuletzt die Abenteuer-Bank mit ihren gefürchteten Zinshämmern und Kredit-Keulen. Doch alle haben sie jetzt zu, nirgendwo ist ein Schorschentöter zu erwerben. Halt mal, dort im Norden — brennt da etwa ein Licht? Nord (56) oder Süd (5)?

16. Es ist zwar wirklich düster, aber im Schein einer Straßenfünzel kannst Du doch erkennen, daß im Rinnstein etwas auf dem Boden liegt. Du hebst es auf und hast einen Turnschuh in der Hand. Tja, wenn man eine mittellose Verlegersgatin

sucht, dürfte das eine eindeutige Spur sein! Weiter bei (38) West oder (31) Ost.

17. Willst Du wirklich durch diese Tür? Dahinter sitzt doch nur Tricky Werner, der Michael beim Bescheißen der Steuer hilft — laß die Jungs lieber in Frieden und konzentriere Dich auf Deine Quest! Zurück zu (35).

18. Alter Naschkater, Du! Na ja, das Kraut tut jedenfalls seine Wirkung, und durch den Lärm Deines Choppers hört Du ganz schwach ein telepathisches „Huuaa! Lirää!“ — das eindeutig aus dem Park kommt. Weiter bei (6).

19. Er war einsam, aber schneller! Das Schlitzmesser von Schorsch sorgt für einen ebenso abrupten wie vorzeitigen Stop Deiner grundsätzlichen Lebensfunktionen. Wir könnten Dir Grämlich's Trauerservice empfehlen: zuverlässig, dezent und mitfühlend...

20. Du stehst auf der nächtlichen

Straße vor dem Verlagsgebäude. Wat nu? Osten (31) oder Westen (47)?

21. In Anbetracht der vertrackten Situation kehrst Du um und holst doch noch Deine Ente, indem Du sie huckepack nimmst. Du knallst sie Schorsch vor die Füße, wirfst kurzfristig den Motor an (was wegen der kaputten Kühlung ein haarsträubendes Geheule und Gehuste zur Folge hat), betätigst den Rauchschwaden-Generator und bedrohst unseren Unhold mit der hochgefährlichen Revolverschaltung. Der ahnt irgendwie, daß es nun kritisch wird, greift sich das Mädel und verschwindet blitzschnell in Richtung Westen. Weiter bei (14).

22. Vorsichtig schleichst Du den Weg entlang und erreichst das Colgate-Building (wo — natürlich — auch die Büros der Paus Plä beheimatet sind). Alles scheint ruhig, nichts zu sehen. Plötzlich entdeckst Du doch etwas: Im Hof der Company ist offenbar eine Palette umgekippt, und eine der Haifcreme-Spraydosen wurde unter dem Tor hindurch auf den Gehweg geschleudert. Du nimmst das Teil und rufst der zahnlosen Konkurrenz zähnefletschend „Ihr kriegt Indy nicht!“ über den Zaun. Zurück nach Norden bis zur Nr. (15).

Daß die Jungs aus Gütersloh ein Händchen für schnelle 3D-Grafik haben, konnte man bereits an ihrem furoren Ballerspektakel „Trex Warrior“ erkennen — aber hier werden Geschwindigkeiten erreicht, die selbst einem hochgezüchteten 486er-PC zur Ehre gereichen würden! Doch selbst der flottesste Biker muß sich zunächst Zeit für die Auswahlcreens nehmen: Hier entscheidet man sich zwischen manuellem und automatischem Getriebe und darf sich eines von sechs Piloten-Portraits aussuchen. In der Praxis kommt das einer Wahl des Motorrads gleich, denn die Typen unterscheiden sich durch technische Qualitäten wie Kurvenhandling, Beschleunigung oder Endgeschwindigkeit.

Zudem können noch allerlei Statistik-Tabellen, Rundenrekorde und Strecken-Infos abgerufen werden, ehe man entweder ein paar Trainingsrunden zieht oder gleich in den Positi-

Hochkonjunktur für Vektor-Raser: Erst in der letzten Ausgabe schrammte der Psygnosis-Feuerstuhl „Red Zone“ knapp am Hit vorbei — und Thalions Motorrad-spektakel ist glatt noch ein Eck rasanter unterwegs...

DER SIEGER KRIEGT ALLES? NO SECOND PRIZE

genblicklich im Griff, bald können Kurven elegant geschnitten und Gegner geknallt von der Bahn gerempelt werden. Allerdings führen zu exzessive Kollis-

sionen zum Totalausfall der Maschine und damit zum Verlust des Rennens. Tröstlich immerhin, daß eine Rekorder-Funktion stets die letzten Momente des

Geschehens aufzeichnet, so daß man seine Fahrfehler jederzeit nachprüfen kann — wahlweise aus der Fahrerperspektive oder von einem Begeleithubschrauber aus. Eine prima Gelegenheit, die pfeilschnelle Grafik gefahrlos zu bewundern, denn hier wird das Tempo nicht bloß am Tacho angezeigt, hier buscht die 3D-Landschaft wirklich mit einem Affenzahn vorbei! Das Erstaunliche dabei ist, daß es an grafischem Beiwerk wie Häusern, Bäumen oder Bergen im Hintergrund trotzdem nicht mangelt...

Während der Fahrt müssen sich die Ohren zwar mit dem Gedröhn der Motoren begnügen, ansonsten werden sie jedoch mit feiner Musik verwöhnt. Hält Thalion noch Boxenstops, unterschiedliche Witterungsbedingungen und einen Zwei-Spieler-Modus untergebracht, hätten wir No Second Prize die Hit-Trophäe gewiß nicht verwehren können — so reicht's halt „nur“ zu einem strengen Rauspiel! (1)



onskampf einsteigt. Insgesamt 20 Strecken gilt es zu absolvieren, von Hockenheim über Brands Hatch bis hin zu Imola ist alles vertreten, was Rang und Namen hat. Das Fahrerfeld umfaßt dabei stets dieselben fünf Computergegner, allesamt wahre Cracks. Sicher, auf den ersten Pisten sind die Kontrahenten mit etwas Übung noch relativ einfach zu bezwingen, aber wenn später Ölplützen und Felsen den Asphalt verunzieren, wird's echt hart! Für Abwechslung im Renngeschehen sorgen Straßensenken und 90°-Kurven, auf Boxenstops und Deutlichsmankern wie Rückspiegel oder Zuschauer auf den Tribünen muß man jedoch verzichten.

Das fällt umso leichter, als sich No Second Prize einfach fantastisch spielt: Die Maussteuerung (deren Sensitivität einstellbar ist) hat man fast au-



NO SECOND PRIZE (THALION)

VEKTOR-RACING

81%

„RASANT!“



GRAFIK	76%
ANIMATION	88%
MUSIK	72%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	82%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 85,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	TABELLE
DEUTSCH	ANLEITUNG

DER LATTEX HELD



PUTTY



Damit ist allerdings keinesfalls die einschläfernde Vorgesichte gemeint: Der böse Zauberer Dazzledaze hat alle Bewohner von Putty Moon entführt, nur einer konnte entweichen — Putty, ein springelbender Kaugummi! Um die Kidnappingopfer wieder ranzuschaffen, muß der ungewöhnliche Held all seine „dehnbaren“ Fähigkeiten aufbieten und 18 feindverseuchte-Level nach Hilfsrobotern abgrasen.

Als Kautschuk zur (Plattform-) Welt zu kommen, hat unbestreitbare Vorzüge: Putty kann laufen, springen, sich unglaublich weit ausdehnen oder

den einzelnen Gegnern nur auf höchst unterschiedliche Art und Weise beizukommen ist: Mal hüpfert man ihnen auf den Schädel, dann werden sie zur Seite geboxt, im Notfall bläst sich der digitale Barbapapa auf das Vierfache seiner ursprünglichen Körpergröße auf — zerplatzt er dann mit lautem Knall, fegt es sämtliche Bösewichte vom Screen! Als besonders nützlich erweist sich auch die Gabe, die Gegnerschaft „einzuschleimen“, denn so kann man entweder ei-

ganz flach auf den Boden quetschen. Nur in den seltensten Fällen empfiehlt es sich, einfach draufloszuhtipfen; vielmehr will jede Aktion im voraus geplant sein, schon weil

den einzelnen Gegnern nur auf höchst unterschiedliche Art und Weise beizukommen ist:



nen Teil der bisher verlorenen Lebensenergie zurückgewinnen oder sogar für begrenzte Zeit Gestalt und Fähigkeiten des Feindes übernehmen.

Es steht also eine hübsche Bandbreite verschiedenster Verteidigungstechniken zur



Verfügung, genau wie es Widersacher in den verschiedensten Variationen gibt: Gefährliche Pilze hüpfen wild über den Screen, Raupen drohen mit funkelnden Blitzen, Spielzeugsoldaten marschieren

am Zahnseideband verdient. Alleine das sagenhafte Augenrollen mancher Gegner ist schon zum Kringeln, aber wie sich der Titelheld über den Screen „quetscht“, wie er sein halbes Augenpaar hinter sich herzieht oder manchmal gelangweilt dreinguckt, das ist

einfach genial! Zu bemängeln wäre vielleicht das nicht ganz ruckfreie Scrolling, die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung und die Tatsache, daß man sich während des Spiels mit Soundeffekten begnügen muß. Dem Spaß an der Freude tut das jedoch kaum einen Abbruch, mit Putty haben die Jungs von System 3 gezeigt, daß sie mehr auf der Pfanne haben als nur langweilige Neuauflagen von „Last Ninja“. (rl)



durch die Gegend, fast jeder Level hält neue Überraschungen und Gefahren bereit. Zum Glück enden nicht alle Feindberührungen gleich tödlich, Putty verfügt über drei Leben und ein paar Continues, wodurch auch weniger geliebte Zocker ihre Freude an dem Gummimännchen haben werden — zumal hier an Gags, Extras und Bonuskammern nun wirklich kein Mangel herrscht.

Auch die Grafik wurde nicht vernachlässigt, sämtliche Landschaften kommen bunt, abwechslungsreich und durchgestylt daher, und die witzige Animation der Sprites hat sich glatt den goldenen Kaugummi

PUTTY (SYSTEM 3)

PLATFORM-INNOVATION

81%
„POWER-GUMMI“



GRAFIK	79%
ANIMATION	86%
MUSIK	69%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	84%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 90,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

DAS COMPUTERSPIEL-MAGAZIN AUF VIDEO

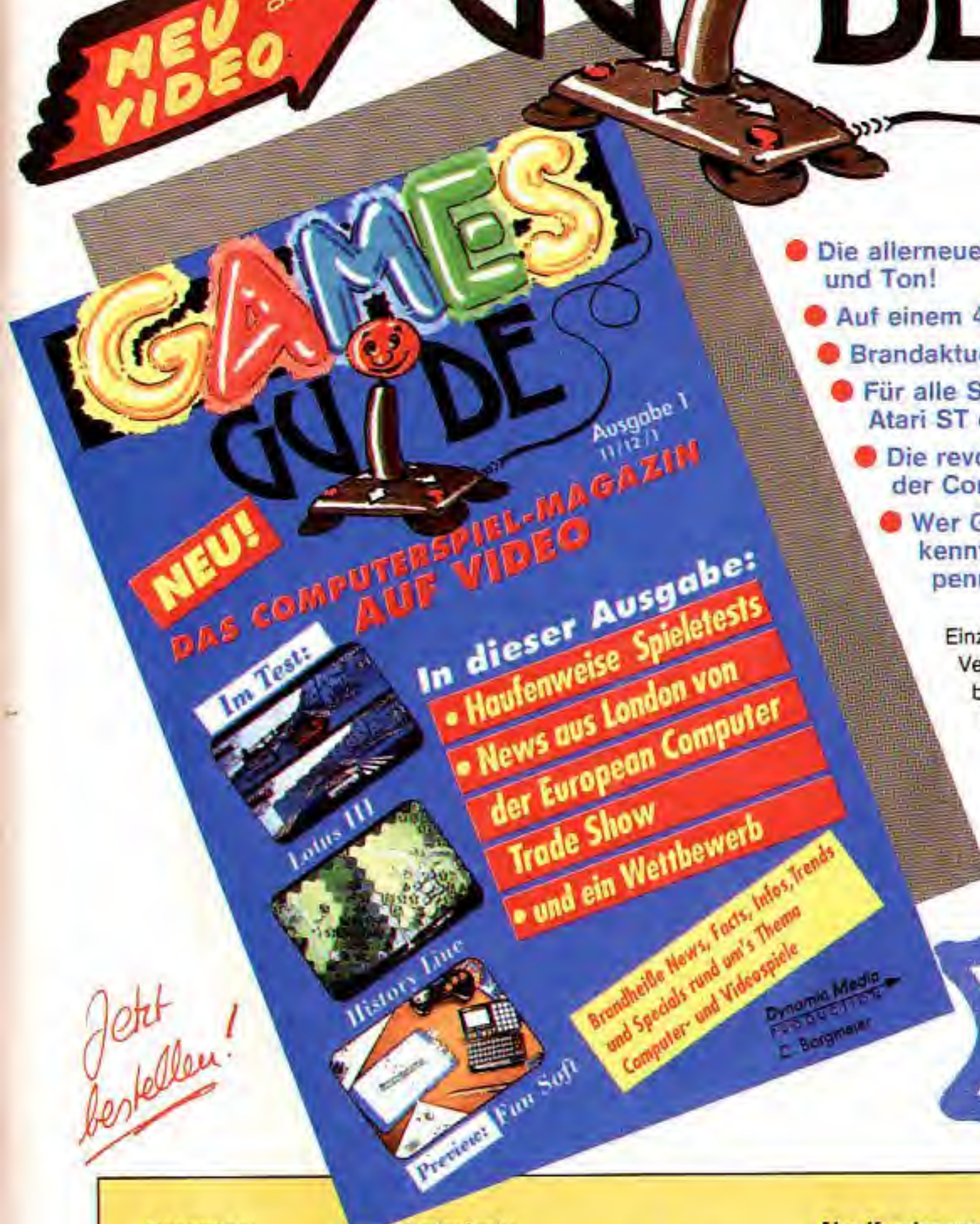
GAMES

GUIDE

NEU auf VIDEO



AUSGABE 1



- Die allerneuesten Games in Bild und Ton!
- Auf einem 45 Minuten-Video!
- Brandaktuell!
- Für alle Spielefans mit Amiga Atari ST oder IBM PC!
- Die revolutionäre Neuheit der Computerspiel-Medien!
- Wer Games Guide nicht kennt, hat die Welt verpennt!

Einzelpreis: 29,95

Versandkosten: 3,- DM

bei Vorkasse mit Verrechnungsscheck.

8,- DM bei Nachnahme.

Abopreis: 155,70 DM für 6 Ausgaben

Jetzt bestellen!

11 für nur **29.95**

Schriftlich:
Dynamic Media
Lange Str. 112
2870 Delmenhorst

Telefonisch:
04221/16716 (Dynamic Media)
oder
04221/64483 (Megasoftware)
Fax: 04221/17789 (Dynamic Media)

Abo-Kunden werden automatisch Mitglied im Games Guide Club und können auf Wunsch günstig Spiele bestellen, die neuesten Infos bei der Hotline erfragen und vieles mehr.

REBELLION



Rebellion gegen Digitalschrott...

Mit diesem Actionspiel feiert das neue Budget-Label Fun Factory seine Amiga-Premiere. Wir würden ja gerne gratulieren und alles Gute für die Zukunft wünschen, aber angesichts der Qualität des Einstands dürfte das wohl sinnlos sein...

Gesucht werden ein bis zwei Helden, die Mars-Kolonisten aus der Gewalt amoklaufender Roboter erretten, doch werden sich wohl kaum so viele finden. Es ist nämlich völlig egal, ob man hier alleine oder im Team antritt, trotz Zeitlimit spielt sich die Geiselnbefreiung etwa so erfrischend wie eine Klinikpackung Schlaftabletten: Winzige Robbies tuckern wirr über den Screen, während der Spieler im Schneckenempo hinterherkriecht, um ein paar Laser-Treffer anzubringen — wow!

Die Steuerung steht dem Gameplay in punkto Trägheit nicht nach, was es stellenweise ganz schön schwierig macht, die Blechkameraden zu exekutieren, ohne die braven Kolonisten mitabzuschlachten, aber wer zu viele Geiseln killt, bekommt die Höchststrafe und muß die ganze öde Mission wiederholen. Sind schließlich alle Blechlinge beseitigt, braucht man die Siedler bloß noch zum Raumschiff zu geleiten und darf sich im nächsten Level weiterlangweilen. Okay, es tauchen ab und zu neue

Gegner auf, manche davon hinterlassen nach Abschluß sogar Extrawaffen, aber am Minimal-Spielablauf ändert das wenig.

Passenderweise wird das Geschehen in blasser Grafik präsentiert, Draufsicht-Backgrounds und Sprites verbreiten Tristesse, und das Scrolling glänzt durch Abwesenheit. Zwar war auf der Disk noch Platz für ein paar Zwischenbildchen, für Musik oder vernünftige FX hat's jedoch nicht gereicht, was uns schon zum Fazit bringt: 28 Märker sind für diese Spar-Rebellion etwa 26 zuviel — der Rest ist Materialwert. (rl)

REBELLION (FUN FACTORY)

BILLIG - BALLEREI

22%

„SCHNARCH...“



GRAFIK	34%
ANIMATION	29%
MUSIK	-
SOUND-FX	24%
HANDHABUNG	36%
DAUERSPASS	19%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 28,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

SLACKSKIN & FLINT



Wahrscheinlich sind die Saurier vor Langeweile ausgestorben...

Kurz danach ist auch zu spät: Ein paar Tage nach ihrem Budget-Rebellen ließen die Jungs der Fun Factory noch diese Dino-Hüpferei auf unsere Redaktions-Monitore los — Jump & Run aus der Steinzeit sozusagen.

Steinzeit jedenfalls, soweit es das altbackene Gameplay betrifft; die beiden Hauptdarsteller sind zwar Saurier, aber eigentlich von einem anderen Stern. Ein magischer Wirbelwind hat Slackskin und Flint unglücklicherweise (für sie und den Spieler) in eine fremde Dimension befördert, weshalb nun der Rückweg durch fünf Welten à zehn Level ansteht. Nicht zu vergessen, daß sich das Tor zur nächsten Stufe erst öffnet, wenn zuvor zehn Eier aufgesammelt wurden — warum, wissen die Götter.

Sie müßte man wohl auch fragen, warum sich eigentlich bis zu zwei Spieler für diesen Eiertanz interessieren sollten. Schließlich dient alles Plattform-Gehüpf hier nur als Vorwand, um die reichlich vorhandenen Gegner zu plätten: Auf Knopfdruck zerbröseln man feindliche Kakadus, Enten oder Pinguine zu Obst und Backzeug, das durch einen beherzten Sprung in allerlei nützen und unnützen Krimskrums wie Extra-Leben, Steuerungsumkehr, Feuerbällen und besagte Eier umge-

wandelt werden kann. Obwohl der Stick dabei prima gehorcht, gehören Ausweichmanöver hier in die Kategorie Glücksspiel — die Hauptdarsteller sind einfach zu sperrig geraten. Schade, denn jede Feindberührung und jeder Absturz kosten unweigerlich ein Eichen-Leben.

Überhaupt schade, daß der Spielwitz so sträflich vernachlässigt wurde, denn Grafik und Sound wären ja ganz okay, genau wie die Möglichkeit, im Optionsmenü die Anzahl der Leben einzustellen. So aber kann eigentlich nur der Preis so richtig überzeugen. (rf)

SLACKSKIN & FLINT (FUN FACTORY)

SPAR - SPRINGER

39%

„TRAURIGER SAURIER“



GRAFIK	62%
ANIMATION	50%
MUSIK	52%
SOUND-FX	31%
HANDHABUNG	48%
DAUERSPASS	30%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 28,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Diamantenfieber & Bombenwahn

Fast zwei Jahre ist es nun schon wieder her, daß sich die Jungs von Kaiko mit der Steinchen-Tüftelei „GEM'X“ die ersten Hit-Sporen verdienten. Zeit genug, um einen Nachfolger zu programmieren, der's krachen läßt!

GEM'Z

Für erfahrene Grübler sind das freilich alte Hüte, aber jetzt kommt ja erst der Clou: Mit den begrenzt vorhandenen Sprengsätzen darf man nicht nur auf seine gleichzeitig agierenden Kontrahenten losgehen, sondern auch Diamanten vernichten — und daß die Bömbchen nach dem Auslegen eine Weile über das Spielfeld gekickt werden können, gibt zusätzliche Stratego-Würze!

Nicht zuletzt dank der vielen Extras (z.B. hinter-

hen hätte, macht GEM'Z doch tierisch Laune — dafür sorgt neben der gänzlich neuen Zusammenstellung von Altbekanntem auch die feine Präsentation: Nach dem rasanten Intro erwarten den Spieler vielerlei unterschiedliche Grafiksets und heiße Soundtracks von Altmeister Chris Hülsbeck. Am besten hat uns jedoch die tolle Sprite-Animation gefallen; wie Kiki hüftschwingend über den Screen wackelt oder Zilla sich nach einem Gegnerkontakt auf dem Boden wälzt, das ist schon mehr als nur einen Hingucker wert.

Daher ergeht hiermit folgendes Fazit: Einsame Individual-Zocker werden GEM'Z ganz spaßig finden, gesellige Gambler sollten sich für Kaikos innovative Action-Tüftelei aber unbedingt einen Vier-Spieler-Adapter besorgen — und werden begeistert sein! (rl)



Wer seine Steinchen liebt, der schiebt...

War beim Vorgänger noch Grübeln pur angesagt, so wurden diesmal zwei völlig verschiedene Genres miteinander verquirlt: Während einerseits frei nach dem „Puzznic“-Prinzip Steinchen durch die Gegend geschoben werden, sollen sich die Spieler andererseits à la „Dynablasters“ mit Bomben bekriegen. Eine interessante Mischung, die durch einen famosen Mehr-Spieler-Modus noch interessanter wird — sofern nämlich ein geeigneter Joystick-Adapter vorhanden ist, dürfen bis zu vier Sprengmeister gleichzeitig an der Geschichte teilnehmen. Moment mal, an welcher Geschichte eigentlich?

Nun, ein berühmter Meisterdieb hat die Kronjuwelen ihrer Majestät geklaut, was ein

Helden-Quartett mit den schönen Namen Lady'Z, Hom, Zilla und Kiki (ja, das ist dieses reizende Japan-Pin Up aus „GEM'X“) auf den Plan ruft. In der spielerischen Praxis gilt es dann, 104 Screens lang mindestens drei identische Diamanten auf einen Haufen zu schieben, so daß sie sich in Wohlgefallen auflösen. Damit's schön knifflig wird, wechseln manche Steine beim Berühren bestimmter Felder ihr Aussehen, es gibt Farbfilter, Teleporter und andere Gemeinheiten.

läßt jede aufgelöste Steinchenreihe Jokerdiamanten, Bomben oder Schutzschilde) kann man das Game also ganz nach Lust und Laune eher taktisch oder eben actionlastig angehen. Die problemlose Steuerung dürfte dabei jedem Gusto gerecht werden, und Level-Paßcodes sind heutzutage ja schon fast selbstverständlich. Wenn gleich die ersten paar Stages Knobel-Profis noch klar unterfordern und grundsätzlich kaum Spielelemente auftauchen, die man noch nie gese-



...aber wer zu spät kommt, wird zerbombt!



GEM'Z
(KAIKO/SOFTWARE 2000)

ACTION - TUFTELEI

78%

„BOMBIG!“



GRAFIK	66%
ANIMATION	79%
MUSIK	82%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	76%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 70,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSC./LEVEL-CODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Global Chaos



Die Werbung ist wahr: „Willkommen zu Global Chaos CDTV, einem verblüffenden Unterhaltungsprodukt der Zukunft“. Dieser Schund ist wahrlich verblüffend und gehört überall hin, bloß nicht in die Gegenwart...

Die kruse Mischung aus seltsamer Musik, merkwürdigen Grafiken und dem Flop-Game „Top Banana“ stellte uns vor arge Probleme. Denn eigentlich gehört die Scheibe ja in unsere Rubrik für CDTV-Konvertierungen, schließlich gibt es die Bananen-Hüpferei bereits auf Disk. Andererseits sind die nun enthaltenen Beigaben *derart* verblüffend, daß sie auch einen eigenen Test rechtfertigen:

Da wären zunächst mal vier „Hardcore-Techno-Musikstücke mit sich nie wiederholender Rave-Grafik“. Wieder-

holen tut sich dabei wirklich nix, bloß langweilen tut man sich recht schnell, und den Sound dürften auch nur ganz harte Techno-Fans gut finden. Hinter dem Menüpunkt „Digital Love“ verbergen sich vier sanfte Schnulzen, die von noch viel sanfteren Grafiken untermalt werden — Leute mit Schlafstörungen werden begeistert sein! Richtig stressig wird's dagegen bei den „kyberdelischen“ Dauer-Ani-

mationen von „Eternal Rave“, die angeblich besonders für Parties, Nachtclubs etc. geeignet sind. Stimmt auch, vor allem wegen des Begleitounds läßt sich dieser Programm-Teil hervorragend als Rauschneißer benutzen — wenn die Gäste freiwillig gar nicht gehen wollen...

Bleibe noch das „phänomenal originelle, höchst fesselnde, psychedelische Videospiel“ Top Banana. Im April

kassierte die eklige Plattform-Arie gute 16 Prozent; diese oh schon schmeichelhafte Bewertung läßt sich hier leider nicht mehr halten, weil die Steuerung mit dem Joypad endgültig zum Fiasko gerät. Noch Fragen? (ms)

Der ganz normale Wahnsinn...



GLOBAL CHAOS (HEX)

CHAOS - MIX

15%

„CHAOTISCH“



GRAFIK	18%
ANIMATION	31%
MUSIK	24%
SOUND-FX	15%
HANDHABUNG	18%
DAUERSPASS	12%
FÜR HARTGESOTTENE	
PREIS	DM 89,-

23. Da steht ja unverseht Dein treues Radl. Du schwingst Dich in den Sattel und schaltest sofort in den höchsten Gang — hättest Du nicht machen sollen, denn als plötzlich eine Querstraße Deinen Weg kreuzt, bleibt der Drahtesel am Bordstein hängen. Du probst den Handstand über'm Lenker und blüß bei der unsanften Landung 5 Lebenspunkte ein. Westlich liegt ein Park, aus dem unheilverkündend ein wohlbekanntes „Huuaa!“ schallt (6), nördlich (25) und südlich (33) führt die Querstraße weiter.

24. Deine merkwürdige Aktion hat Schorsch aufmerksamer gemacht. Er entdeckt Dich, schnappt sich Brigitta und sucht brüllend in Richtung Westen das Weite. Lies Nummer (14).

25. Ach, Du fällst auch auf jedes Ablenkungsmanöver rein! Ab zur Nummer (6).

26. Deprimiert trottest Du zurück zum Hauptweg und schlägst von dort aus die westliche Richtung ein. Alles ist totenstill (55).

27. Du öffnest die Tür, und schon purzeln Dir allerlei Redakteure entgegen. Tja, Hundehütten-Syndrom! Joe kommt direkt vor Dei-

DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

nen Füßen zu liegen und beginnt sofort, falsch und laut zu singen. Verzweifelt stopfst du das Menschenmaterial wieder zurück in die Kiste, knallst die Tür zu und verkrümelst Dich nach (35). Es sei denn, Du wärst Moni, dann geht's bei (42) weiter.

28. Du suchst nach Ausgängen, kannst aber keine entdecken, also konzentrierst Du Dich und lauschst. Ein leises „Gäld-äääh!“ scheint von unten zu kommen. Du examinierst den Boden, und tatsächlich ist in einer staubigen Ecke eine Falltür ins Parkett eingelassen. Alles weitere läuft wie bei jedem Rollenspiel: Du kannst die Wackel-Diele anheben und den darunterliegenden Knopf betätigen, worauf die Tür lautlos aufschwingt. Weiter bei (37).

29. Schon nach wenigen Metern flackert ein Lagerfeuer durch das Unterholz, und Du hörst das wohlbekannte „Huua! Gäld-äääh!“ des Schlitzers, gemischt mit einem durchdringenden Quietschen — of-

fenbar Gitti! Ha, ein Szenario wie in jedem schlechten Horrorfilm! Was willst Du nun tun, hm? Machen wir es davon abhängig, wer Du bist: Moni schleicht nach (58), Richy nimmt die (2), Joker kaspert zur (11) zurück, Reinhard liest bei (21) weiter, und Oskar schleppt sich zur (36).

30. Todesmutig vertraust Du auf Deine tödliche Ikebana-Kunst sowie auf Deinen Pyjama (falls Du einen anhabst) und schleichst Dich in den angrenzenden Raum (52).

31. Hm. Der Weg wird immer schmäler, die Lichter spärlicher. Schließlich endet ein kaum erkennbarer Pfad blind vor der Bahnstrecke Haar — Tiefenbach. Du erkennst Hunde-Lady Daisy, die gerade wieder versucht, den 21.15 zu reißen, und wunderst Dich, daß die Bundesbahn den Köter noch nicht angezeigt hat. Egal, hier geht's nicht weiter, zurück zu (20).

32. Voll ruhiger Zuversicht startest Du Deine 1400er Suzi, und schon

spürst Du endlich wieder diesen befreienden Fahrtwind! Nach einer Weile merkst Du, daß weniger der Fahrtwind als vielmehr die dunkle und stürmische Nacht um Deine aufgebockte Maschine wuselt. Aber das kann ein erprobtes Multi-Genie nicht erschüttern, und so teleportierst Du Dich einfach ein Stück weiter bis zur nächsten Querstraße. Nun kannst Du nach Norden (25) oder Süden (33) weiterfahren. Außerdem führt ein Sandweg nach Westen in den Park (6). Wenn Du im Besitz einer Topfpflanze bist, darfst Du sie aufnaschen (18).

33. Du fällst auch *wirklich* auf jedes Ablenkungsmanöver rein! Ab zur Nummer (6)!

34. Pöh, nur eine leere Abstellkammer! Staub kitzelt Dir in der Nase, und Du befürchtest einen Heuschnupfen. Deine Gesundheit willst Du weder für Indy noch für Brigitta riskieren, also zurück zu (7).



SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!

Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen
 auf 2,5MB DM 222,--
 auf 2,5MB m.Uhr DM 248,--
 auf 1MB DM 59,--
 auf 1MB m.Uhr DM 69,--
 3,5" Laufwerk DM 139,--

Bi-Turbo Systeme für Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020 Turbokarte nur 399,--
 Bi-Turbo System 68020, 32-Bit RAM m.1MB 499,--/*29,-- mtl.
 Bi-Turbo System 68020, 32-Bit Ram mit 4MB 699,--/*31,-- mtl.
 Co-Prozessor 68882 (20 MHz) z. Aufrüsten nur 179,--

Festplattenfestival für Amiga 500

105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern 899,--/*33,-- mtl.
 *Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele zwischen **DM 4,90 und DM 49,90**

und keinen Pfennig mehr.

Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45 Osdorfer Str. 13 Tel.: 030/7126932 O-1034 Berlin Boxhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067 O-1071 Berlin Rahdenbergstr. 6 Tel.: 030/4491026 O-1330 Schwedt/Oder Ringstr. 8 Tel.: 03332/31620 W-2000 Hamburg 76 Beethovenerstr. 57 Tel.: 040/224623 W-2000 Hamburg 13 Beim Schlump 21 Tel.: 040/458115 W-2300 Kiel Sternstr. 18 Tel.: 0431/970046 W-2820 Bremen 71 Friesenbergr. 54 Tel.: 0421/607404 W-2900 Oldenburg Edewechter Land Str. 47 Tel.: 0441/501445 O-3014 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 Tel.: auf Anfrage	W-3100 Celle Im Kreise 16 Tel.: 05141/214411 W-3300 Braunschweig Holwedestr. 10 Tel.: 0531/508231 O-3300 Schönebeck Hornstr. 11 Telefon auf Anfrage W-3340 Wolfenbüttel Helmslättenweg 23 Tel.: 05331/61820 W-3400 Göttingen David-Hilbert-Str. 2 Tel.: 0551/46563 W-3500 Kassel Lange Str. 81 Tel.: 0561/39463 W-4000 Düsseldorf 30 Gneisenaustr. 1 Tel.: 0211/4910187 W-4040 Neuss Hantarstr. 20 Tel.: 02131/278967 W-4050 Mönchengladbach Neusser Str. 210 Tel.: 02161/601556 W-4100 Duisburg 1 Ulrichstr. 2-4 Tel.: 0203/21084	W-4150 Krefeld Kölner Str. 485 Tel.: 02151/300409 W-4250 Bottrop 1 Essener Str. 6 Tel.: 02041/21973 W-4290 Bocholt Nordwall 13 Tel.: 02871/184123 W-4300 Essen 1 Mahlke Str. 36 Tel.: 0201/207629 W-4330 Mülheim Delle 47 Tel.: 0208/390370 W-4350 Recklinghausen Dortmunder Str. 31 Telefon auf Anfrage W-4400 Münster Ferdinand Str. 8 Tel.: 0251/278515 W-4440 Rheine Auf dem Thie 8 Tel.: 05971/2219 W-4500 Osnabrück Petersburger Wall 17 Tel.: 0541/586809 W-4600 Dortmund 50 Stöckumer Str. 420 Tel.: 02131/759786	W-4630 Bochum Herner Str. 383 Tel.: 0234/531018 W-4690 Herne Hauptstr. 178 Tel.: 02325/53643 W-4800 Bielefeld Schleifhofsstr. 1 Tel.: 0521/138033 W-5000 Köln 1 Van-Verth-Str. 20-22 Tel.: 0221/121806 W-5000 Köln 41 Gottesweg 149 Tel.: 0221/446499 W-5300 Bonn Schieffels Weg 24 Tel.: 0228/625076 W-5400 Koblenz Markenbildchen Weg 24 Tel.: 0261/31848 W-5500 Trier Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532 W-5600 Wuppertal Friedrich-Engels-Allee 296 Tel.: 0202/81118 W-5760 Arnsberg-Heilheim Lange Wiede 30 Tel.: 02932/1094	W-5800 Hagen Bergischer Ring 5 Tel.: 02331/26774 W-5840 Schwerte Friedenstr. 2 Tel.: 02304/2813 W-5860 Iserlohn 1 Hans-Böckler-Str. 36 Tel.: 02371/224338 W-5880 Lüdenscheid Forum am Sternplatz 2 Tel.: 02371/21900 W-6300 Gießen Bahnhofstr. 6 Tel.: 0641/71967 W-6348 Herbörn Westerwaldstr. 4 Tel.: 02772/41332 W-6360 Friedberg Kaiserstr. 201 Tel.: 06031/61917 W-6520 Worms Luisenstr. 10 Tel.: 06241/88444 W-6600 Saarbrücken Stengelstr. 8 Tel.: 0681/582771 W-6630 Saarlouis Saarbrücker Str. 22 Tel.: auf Anfrage	W-6650 Homburg Karlbergstr. 16 Tel.: 06841/15142 W-6670 St. Ingbert Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382050 W-6680 Neukirchen Bahnhofstr. 18 Tel.: 06821/26797 W-6750 Kaiserslautern Fabrikstr. 32 Telefon auf Anfrage W-6800 Mannheim Jungbush Str. 3 / Ecke Luisenring Tel.: 0621/101203 W-7000 Stuttgart 40 Straßburger Str. 45 Tel.: 0711/874087 O-7033 Leipzig Dreilindenstr. 17 Tel.: 0341/4787781 W-7500 Karlsruhe 1 Lassingstr. 5 Tel.: 0721/853360 W-7800 Freiburg Lehmer Str. 24 Tel.: 0761/267112	W-7850 Lärach Kreuzstr. 104 Tel.: 07621/49690 W-8000 München 5 Reichenbachstr. 33 Tel.: 089/2021285 W-8134 Pöcking Schloßberg 2 Tel.: 08157/4088 W-8360 Deggendorf Metzgasse 5 Tel.: 0991/30376 W-8500 Nürnberg 30 Findelwiesenstr. 37 Tel.: 0911/467744 W-8700 Würzburg Bergmeistergasse 2 Tel.: 0931/12290 W-8900 Augsburg Heini-Dittmar-Str. 17 Tel.: 0821/581993 W-8960 Kempten Kronenstr. 33 Tel.: 0831/17762 O-9102 Limbach- Oberfrohna Querst. 15 Tel.: 03722/3655
---	---	--	--	---	---	--

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 02 11/63 30 06

Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

Hey Oskar, laß' doch mal'n Sekt rüberwachsen! Nein Peter, wir trinken nicht aus Uschis Schuh, igitt. Joker, jetzt laß doch Monika wenigstens zum Anstoßen kurz von Deiner Folterbank und... Vorsicht! Brork bläst die Kerzen samt der Sahne vom Kuchen! Oh, schon auf Sendung?

Ah, hmhm — tut uns furchtbar sorry! Ihr versteht schon, kleine Feier und so. Man wird schließlich nicht alle Tage drei Jahre alt. Wir haben auch garantiert keine Steuergelder verschwendet, sondern alles selbst bezahlt: Brigitta den Champus, Joe den Kaviar, Richy die gesottenen Otternasen und Michael das Leitungswasser! Tja, nach derlei uferlosen Orgien fällt die Rückkehr ins abgezählte Up & Down-Leben halt nicht ganz einfach, besonders, wenn sich interessante Neuigkeiten so rar machen wie diesen Monat...

Erwähnenswert sind eigentlich nur die beiden jungfräulichen Historienhändler an der Spitze der Media Charts, die erstaunliche Tatsache, daß „Monkey Island II“ in den Top

Twenty seinen Ahnherrn immer noch nicht überholt hat, sowie die recht ordentlich durcheinandergewirbelte Leaser-Liste — aber sonst? Na schön, erwähnenswert sind natürlich auch die beiden Porträts unserer Herausgeberfamilie, neben denen sie uns ihre Software-Alpträume mitteilt. Welches „Spiel“ spielt Big Mike keinesfalls? Welches Game bereitet Brigitta schon bei bloßer Erwähnung graue Fingernägel? Geheimnisse, die endlich gelüftet werden: nächsten Monat läßt Oskar und Max, Wer auf die Simulanten von Microprose steht, sollte aber heute schon einen Blick auf die Special Charts werfen, dort sind nämlich alle noch erhältlichen Kracher der US-Company aufgelistet. Und Sierra-Fans dürfen schon-

mal die sieben Abenteuersachen zusammensuchen, denn im Dezember wird dann ihre Lieblingsfirma durchleuchtet...

So, und damit auch ein paar von Euch was zu feiern haben, gibt's wieder was Feierliches zu gewinnen: Unter sämtlichen Einsendern, die uns auf einem hübschen Kärtchen (ein hübscher Brief tut's auch) ihre aktuellen Lieblingsgames mitteilen, werden neben drei unwiderstehlichen Sammelordnern folgende Luxusartikel des täglichen Bedarfs verlost

**1 x CIVILIZATION
1 x AQUAVENTURA
1 x GUY SPY**

Aber keine Feier ohne Geier! Will

sagen, Ihr werdet nicht umhinkommen, noch erstens eine Briefmarke, zweitens einen Vermerk, welches der Programme Ihr gerne hättet und drittens Eure Adresse zu investieren. Wie sollen wir denn sonst wissen, wohin welche Köstlichkeiten zu entschwinden haben, hä? Na also, und weil wir ansonsten ebenfalls keine Ahnung hätten, wohin Ihr Euren Schrieb schicken müßt, drucken wir gleich noch unsere Anschrift unter diese Zeilen. Jetzt sage einer, wir wären nicht genial! Okay Ossi, jetzt aber her mit dem feuchten Stoff...

**Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

Up & Down

DIE TOLLSTEN GAMES VON MICROPROSE



1. RAILROAD TYCOON	90%
2. F-19 STEALTH FIGHTER	90%
3. F-15 STRIKE EAGLE II	89%
4. PIRATES!	88%
5. SILENT SERVICE II	88%
6. RED STORM RISING	88%
7. MI TANK PLATOON	87%
8. CIVILIZATION	85%
9. FORMULA 1 GRAND PRIX	85%
10. SPECIAL FORCES	76%

DIE GROSSEN 10



1. (1) MONKEY ISLAND	44
2. (2) LEMMINGS	36
3. (3) POPULOUS II	14
4. (5) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	11
5. (4) PIRATES!	10
6. (8) MONKEY ISLAND II	8
7. (6) LOTUS TURBO II	7
8. (7) KICK OFF II	5
9. (9) TURRICAN 2	3
10. (10) RAILROAD TYCOON	3

TOP LEASER



1. (3) 1869
2. (-) CIVILIZATION
3. (1) DER PATRIZIER
4. (-) THE PERFECT GENERAL
5. (-) PUSH-OVER
6. (-) LORD OF THE RINGS
7. (-) STRIKER
8. (5) MONKEY ISLAND II
9. (-) PREMIERE
10. (6) SENSIBLE SOCCER

PERSONAL HIT SHIT

Brigitta

1. BURGER MAN
2. AIR WARRIOR
3. 4 GET IT
4. BRAVO ROMEO DELTA
5. TOP BANANA



Michael

1. WEB OF TERROR
2. ASTATE
3. JUNGLE BOY
4. POKER STAR
5. TOP BANANA



TOP TWENTY



1. (1) MONKEY ISLAND
2. (2) MONKEY ISLAND II
3. (5) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4. (3) LEMMINGS
5. (8) LOTUS TURBO II
6. (10) PINBALL DREAMS
7. (4) POPULOUS II
8. (9) RAILROAD TYCOON
9. (14) PIRATES!
10. (7) FORMULA 1 GRAND PRIX
11. (11) SIM CITY
12. (12) MAD TV
13. (-) CIVILIZATION
14. (15) BATTLE ISLE
15. (6) TURRICAN 2
16. (16) SPEEDBALL II
17. (-) SENSIBLE SOCCER
18. (20) GREAT COURTS II
19. (13) KICK OFF II
20. (18) APIDYA

TOP MEDIA CONTROL



1. (-) DER PATRIZIER
2. (2) CIVILIZATION
3. (1) MONKEY ISLAND II
4. (-) 1869
5. (6) PINBALL DREAMS
6. (4) AIRBUS A320
7. (10) EPIC
8. (3) SENSIBLE SOCCER
9. (5) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
10. (20) ESPANA '92
11. (8) FORMULA 1 GRAND PRIX
12. (7) LEMMINGS
13. (16) SPECIAL FORCES
14. (15) SIM ANT
15. (13) MAD TV
16. (14) MIGHT & MAGIC III
17. (19) DYNABLASTER
18. (11) AMBERSTAR
19. (12) BATTLE ISLE
20. (17) BLACK CRYPT

Für alle, die es ganz

3 MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

**JETZT
GANZ NEU!**
(AB 4.11.92)

**JEDEN MONAT
NEU!**



Das Sonderheft für Konsolenfreaks mit allen Topmodulen, Hardware-Infos & Lösungshilfen!



Joker Verlag - Deutschlands großer

Genau wissen wollen!

Die
interessanteste
Zeitschrift in
deutscher
Sprache, wenn
es (nur) um PC-
Spiele geht!



**JETZT
GANZ NEU!**
(AB 4.11.92)

**JOKER VERLAG
PRÄSENTIERT:**

DM 8,50/ÖS 68,-/SFR 8,50
HFL 9,90/ LIT 7600
SONDERHEFT NR. 4

SONDERHEFT

ADVENTURES

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

**FÜR AMIGA, PC,
ATARI ST UND C64!**

ABENTEUERLICH...

**ÜBER 80
ABENTEUERSPIELE
IM TEST!**

**EINE
WOCHE
SA MIT
BESUCH BEI
SIERRA ZU
GEWINNEN!**

LOSSELÖST...

**UNMENGEN
VON TIPS,
TRICKS, PLÄNEN
UND LÖSUNGEN!**

INTERESSANT...

**PREVIEWS & NEWS!
ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN!
INSIDER-INFOS &
EXKLUSIV-FOTOS!**

**COMPUTER-ADVENTURES VON
GESTERN, HEUTE & MORGEN!
ADVENTURE-COMPILATIONS
CO-ADVENTURES**

Das Sonderheft für Abenteurer mit den
besten Computer-Adventures, starken
Insider-Infos und Lösungshilfen!

Spezialist für Computer-Entertainment

Schlappe 17 Monate sind seit unserem ersten Laserdisc-Special ins Land gezogen — also hochalpine Seilbahn, um mal nachzusehen, was sich in den letzten 68 Wochen bildplattentechnisch so getan hat!

Die Spielhalle für zuhause?

Der Luxus-Laser

Die Idee ist ebenso simpel wie bestechend: So manches grafisch aufwendige Coin Op-Game wie etwa „Space Ace“ oder „Mad Dog McCree“ ist auf einer Bildplatte gespeichert, die in im Automatengehäuse verborgener Laserdisc-Player abspult. Als Steuereinheit dient dabei oftmals ein ganz normaler Computer, im Falle des verrückten Hundes McCree ist es sogar ein Amiga. Im Prinzip braucht man daher eigentlich nur ein schlichtes Verbindungskabel plus spezielle (Steuerungs-) Software, und schon wären die Arcade-Hits plötzlich wohnzimmertauglich!

1991 setzte ein findiger Tüftler diesen Gedanken dann

in die Realität um und schuf das „Laserdisc-Game-System“ (LDG). Das Spiele-Angebot bestand zunächst aus den Originalversionen von „Dragon's Lair“, „Space Ace“ und — dabei blieb es leider auch. Wegen nicht enden wollender Lieferschwierigkeiten schien die ganze vielversprechende Geschichte letztlich doch im Sande zu verlaufen. Doch nun ist, wohl nicht nur zu unserer Überraschung, tatsächlich wieder ein Silberstreifen am Horizont zu erkennen: Mit Hilfe der italienischen Firma Newel will die LDG-Company jetzt eisen jeden Monat ein neues Spiel auf den Markt werfen, wobei es sich teils um Eigenentwick-

lungen, teils um bekannte Spielhallen-Klassiker handelt. Konkret angekündigt sind bisher die Hubschrauber-Ballerei „Cobra Command“, der Strip-Poker „Casino Royal“ sowie die Action-Adventures „Don Quixotte“, „Time Warp“ („Dragon's Lair II“) und „Thayer's Quest“.

Der letztgenannte Titel genießt dabei den Vorteil, daß er nicht bloß angekündigt, sondern auch wirklich schon auf unserem Redaktions-Bildplattler gelaufen ist. Daher können wir Euch stolz vermelden, daß man es hier wieder mit einem abenteuerlichen Zeichentrickfilm in der Tradition von „Space Ace“ und „Dragon's Lair“ zu tun hat.

Immerhin, die Adventure-Elemente sind nun etwas stärker ausgeprägt, da man etliche Gegenstände finden und später an der richtigen Stelle verwenden muß. Grafik und Sound sind von gewohnt bombastischer Güte und natürlich in Hülle und Fülle vorhanden — bei einem (maximalen) Speicherplatz von 400 Giga-byte pro Bildplatte ja auch kein großes Problem, oder?

Wie's aussieht, könnte aus der Spielhalle im Wohnzimmerformat also doch noch was werden. Auf alle Fälle geben wir Euch mal die Bezugsadresse und die Preise für die benötigte Hard & Soft an, immerhin steht Weihnachten vor der Tür... (rf/od)

Thayer's Quest



Space Ace



Dragon's Lair



Thayer's Quest



Thayer's Quest

Bezug:

LDG/Software Corner
Sophienstr. 13
6800 Mannheim 1
Tel. & Fax: 0621/42 60 20

Preise:

Basis-Set für Amiga ohne Laserdisc-Player:

199,- DM

(Interface, Steuerungssoftware, „Dragon's Lair“)

Basis-Set für Amiga mit Pioneer CLD 1600-Player:

1297,- DM

Spiele:

ca. 179,- bis 189,- DM



WORLD OF
MIT

MS-DOS-PC-DIVISION

AMIGA-DIVISION

NETWORKING-DIVISION


AMIGA

CONSUMER-DIVISION

92
COMMODORE

FRANKFURT 26.-29.11.'92

*Die Erlebnismesse rund um
Amiga, C64, CDTV, MS-DOS und UNIX.
Beratung und Verkauf auf neuem Niveau!*

Unter der Schirmherrschaft von  **Commodore**
und

Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga
Die riesige Action-Welt des C64 ■ Das
weltgrößte Software-Spektrum auf der
MS-DOS-Profi-Line ■ Den Anschluß an die
ganze Welt durch Networking ■ UNIX für
die Wissenschaft ■ Kostenlose Seminare

World Of Commodore mit Amiga'92,
die einzige von Commodore autorisierte Messe.

Tickets bei
KVV GmbH
Liebfrauenberg 52
6000 Frankfurt 1
Tel.: (0 69) 29 31 31
Fax: (0 69) 29 31 25


Markt & Technik

Veranstalter
ICP
Wendelsteinstr. 3
8011 Vaterstetten
Telefon:
(0 81 06) 40 06

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Peter Braun (pb)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (ma)
Jochim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Manuel Semino

Redaktionsassistent
Petra Laubenberg

Abo-Verwaltung
Uschi Freckmann

Layout
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Peter Braun

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Ogan Kandemiroglu
Celal Kandemiroglu

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/16716
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Profi-Studio GmbH
8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayr
A — 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/92)
Druck: 137 150
Verbreitung: 106 828

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-/Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bausteine werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße 67
D — 8013 Haar
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16 — 19 Uhr
Telefax: (089) 4604977

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen Lösungsservice Berry & Strothe DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLANE

*Amberstar
*Fate - Gates of Dawn (DM 39,-)
*Dungeon Master
*Chaos strikes back
*Bane of the Cosmic Forge
*Might & Magic II
*Might & Magic III
*Monkey Island 1
*Monkey Island 2
*Bard's Tale III
*Legend
*Ultima 5-7
*Lure of the Temptress
*Indiana Jones and the last Crusade
*Indiana Jones 4-Fate of Atlantis
*Larry 1-3/Larry 5
*Prophecy of the Shadow
*Pool of Radiance

*Secret of the Silver Blades
*Champions of Krynn
*Death Knights of Krynn
*Dark Queen of Krynn
*Eye of the Beholder 1
*Eye of the Beholder 2
*Elvira 1
*Elvira 2
*Legend of Faerghall
*Dragonflight
*Ultima Underworld
*Eternam
*Dragon Wars
*King's Quest 1-5
*Space Quest 4
*Spirit of Adventure
*The Summoning

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,-, zusätzl. Versandkosten, NH DM 10,-, Verk. VI DM 4,-
ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

Maxion

Computersoft- und Hardware

Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

Telefax 0 71 56 / 2 40 54

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

Deshalb suchen wir
aktive Partner, die den Schritt
mit Ihrem eigenen Ladenlokal
in die Selbständigkeit wagen.

Unser Franchisekonzept -
von Fachleuten entwickelt -
führt Sie in eine erfolgreiche
ZUKUNFT.

Unser KNOW HOW -
Ihr Einsatz

Nutzen Sie Ihre Chance -
Starten Sie in
NEUE DIMENSIONEN - JETZT
RUFEN SIE UNS AN ODER SCHREIBEN SIE UNS!

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

Krieger



ZEICHNER

Ist es wirklich schon so lange her? Haben wir wirklich schon drei Jahre Joker hinter uns? Da könnte man ja glatt ein bißchen sentimental werden... Aber nix da — hier wird gecheatet und gelöst, hier ist kein Platz für solche Firlefanzen! Gehen wir's deshalb gleich an, auf daß Euch unsere heutigen Tips und Tricks zu einem guten Start ins neue Joker-Jahr verhelfen!



HILFE!! FRAGEN?!

Die geheime Höhle der Sternbundkämpfer in **Battletech** entpuppte sich für Dirk als Sackgasse. Einsam und verlassen steht er in einem Raum mit vielen Planeten auf dem Boden und zweifelt an seinem IQ: Das herumstehende Computerterminal gibt keinen Pieps von sich, und auch die Sternkarte, in deren Besitz er laut Spielverlauf bereits sein sollte, glänzt durch Abwesenheit. Welcher kampferfahrene Battletech-er versorgt Dirk mit einem kleinen Tip?

Peter ist anscheinend recht gut zu Fuß, zumindest soweit es **Cybercon III** betrifft. Sämtliche Räume des Superdupercomputers hat er nämlich bereits durchwandert, aber trotzdem mag sich einfach kein Spielende abzeichnen. Unzählige Versuche, nützlicher Hinweise habhaft zu werden, scheiterten bislang kläglich. Allem Anschein nach fehlt ihm nur noch der richtige „Kick“, um das Game zu lösen...

Sein eigenes düsteres Grab hat sich **Black Crypt**-Fan Ingo aus Wuppertal geschaufelt — und zwar im Level 14: Im Süden der schwärzesten aller Krypten flackert ein Teleporter unverdrossen vor sich hin. Eigentlich nichts dagegen einzuwenden, nur versperrt dieses dumme Ding hier den Weg und muß somit irgendwie deaktiviert werden. Aber wie? Die Clue-Book-Section aus

dem Handbuch hüllt sich zu diesem Thema in Schweigen. Seine dereinst so kühnen Abenteuerer fangen nun schon bald an zu verschimmeln — und das wollt Ihr doch nicht, oder (denkt nur mal an den üblen Gestank, den die Burschen dann verbreiten werden!)?

In den „Steps“ der **Abandoned Places** forscht Frank nun schon seit 99 Jahren (eben nicht mehr gerade der jüngste, unser Frank) nach einer wichtigen Schriftrolle. Ein weiser alter Opi in der „Souls Abbey“ versicherte ihm glaubwürdig, daß dieses Schriftstück dort zu holen sei. Ist nun der alte Gevatter total verblödet, oder Frank einfach noch nicht alt genug, um das gesuchte Stück zu entdecken? Wer weiß, wer weiß, vielleicht fehlt ihm ja auch nur ein kleiner Hinweis von Euch...

Unglaublich — kaum hat das Orakel von **Fate — Gates of Dawn** (dank Eurer Tips) seine große Weisheit verkündet, rrrumms — stehen tausende Winwoods vor dem nächsten Problem: Das Brunnlein leiht nämlich folgenden Spruch herunter: „Suche die südlichste Ecke des MOONLAKE, gehe 24 Schritte nach Osten und 11 Schritte nach Süden. Grabe an besagter Stelle, und Du wirst finden, was Du suchst“. Wohl orakelt, lieber Brunnen, aber an besagter Stelle ist absolut nix zu

finden; behauptet zumindest Jens. Und das, obwohl er schon zu jeder Tages- und Nachtzeit an allen südlichen Ecken und Nichtecken des Moonlakes Schaufelbagger gespielt hat! Was ihm wirklich helfen würde, wäre eine genaue Positionsangabe des Crin Crosses.

Muß das wirklich sein?? Müssen all diese hilflosen und bedauernswerten Kreaturen weiterhin auf der Streckbank ihres Unvermögens Höllenqualen erleiden? Gibt es niemanden, der sein Wissen an diese armen Kerle weitergeben möchte? Doch? Ja, warum habt Ihr dann nicht schon längst Schreibzeug und Papier zur Hand genommen und die erlösende Antwort an unsere Adresse geschickt? Aber vergeßt in der Eile nicht, das Kennwort **Fragen** mit auf den Umschlag zu schreiben — sonst kommt die Rettung vielleicht zu spät! Selbstverfreilich haben wir umgekehrt auch für alle Fragen einen offenen Briefkasten und, falls Ihr eine schriftliche Antwort nicht erwarten könnt, ein offenes Ohr in unserer

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON
16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823

Gelöst:

- Beast III
- Ishar — Legend of the Fortress

Tips und Cheats zu:

- Abandoned Places
- Asterix — Operation Hinkelstein
- Eye of the Beholder 1
- Fate — Gates of Dawn
- Global Effect
- Lotus 3
- John Madden Football
- Nicky Boum
- Sturmtruppen
- UGH!

Freezer Adressen zu:

- Amberstar
- Beast III
- Borobudur
- Crazy Cars III
- Crazy Sue 2
- Eye of the Beholder 2
- John Madden Football
- Nicky Boum
- Projekt X
- Regent
- Sexy Droids
- Striker

Zur Feier unseres Jubiläums stopfen wir Euch die Moneys wieder kräftig in die Taschen. Voraussetzung ist allerdings, daß Ihr mit Euren Cheats, Tricks, Tips, Karten usw. rüberkommt und wir Euer Material veröffentlichen. Dann allerdings winken Euch bis zu 200 stramme Marker als Honorar (je nach Aktualität und Umfang). Also packt Euren Krempel in ein Briefkuvert oder in die Fax-Maschine und verfrachtet ihn an folgende Adresse:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar bei München
Telefax: (089)4604977

LÖSUNG

Beast 3

Nach Maletoths Tod steht mir der Sinn, d'rum metzle ich alle Monster hin... aber nicht nur greuliche Geschöpfe, sondern auch harte Rätsel pflastern unseren Weg zum Oberschlimmling Maletoth. Und gerade deswegen kommt uns der Lösungsweg von Tim Mülle wie gerufen.

Level 1: Lauft nach rechts bis zur Wand, springt auf die Plattform und betätigt den Hebel. Schnappt Euch weiter rechts das Gold und dreht mittels Rad die Plattform nach oben. Nehmt die Granate auf und erledigt mit gezielten Granaten-Würfen die vier Geschütze. Mit dem Schlüssel von der letzten Plattform öffnet man die Tür links unten und sackt die Goldbarren ein. Über die vier Plattformen nach rechts, das Treppchen hinuntergeklettert, klopfen wir den Braten vom Feuer. Nun wird das Fleisch vorsichtig unter die Stachelplatte geschoben, mit dem eingesammelten Schlüssel das Schoßhündchen aus seinem Käfig befreit und schleunigst eine Leiter erklommen — das wilde Untier ebnet uns so den Weg zum nächsten Goldschatz. Schwingen wir uns auf die Raketenplattform und erheben uns in die Lüfte. Das Düsengefährt muß ständig waagrecht gehalten und nach links gelenkt werden. Auf diese Weise kann der mitgenommene Stein links auf die Wippe geschoben werden, und der Sprung auf das sichere Festland ist zu schaffen. Ein paar Schritte weiter links wartet schon der erste Endgegner auf unseren heldenhaften Indy-Verschnitt.

Level 2: Den Schalter vor der Zugbrücke umlegen, die Brücke passieren und das Rad zum Rammbock rollen. Mit dem reparierten „Türöffner“ atomisieren wir die Wand rechts, hasten weiter auf die Brücke, ducken uns und zerstören den Kugelumlenker. Nun wird Kammerjäger gespielt, bevor wir in die Fallgrube der Bienen springen können. In der Mulde schlagen wir den Keil zu Brei, treten auf die Falltür und rutschen abwärts. Angelt Euch hier den Tisch rechts und schiebt ihn in den Raum links. Ein Zug am Hebelchen links unten, und Wasser wird in Strömen fließen. Wartet, bis Euch die Flut nach oben getrieben hat, zieht den oberen Hebel, heimst das Gold ein und turnt die Leiter rauf. Den Tisch mit einem kleinen Schubs über die Kante befördern, den Fiesling auf der gegenüberliegenden Seite niedermähen und die Kiste ebenfalls in den Abgrund stoßen. Hinterherspringen, die obere Kiste zerdeppern und trockenen Fußes von Holzstückchen zu Holzstückchen bis ans sichere Ufer hüpfen! Den Kranführer erledigt man so: Nach rechts springen, dreimal schießen, nach links hüpfen, abermals drei Schüsse abgeben, wieder nach rechts springen usw., bis der Kerl Geschichte ist. Dann die Leiter hinaufgeklettert, links das Gold eingesteckt, rechts den Endgegner vertrimmt und das Artefakt aufgenommen. Weiter rechts wartet noch eine goldige Belohnung, die wir uns freilich nicht entge-

hen lassen. Anschließend geht's die Leiter ganz hinunter. Ballert auf die kleine Falltür links und achtet darauf, daß Ihr dabei nicht den niedergeknieten Typ verletzt, die linke Falltür muß jedoch geschlossen werden, die rechte dafür auf keinen Fall — Finger weg! Steigt die Leiter hinauf zu den Kontrollen des Krans. Hievt mit Hilfe des Krans das Faß auf die obere rechte Seite des Transportbandes, klettert hinein, betätigt den Schalter auf der rechten Seite, duckt Euch und wartet, bis Ihr wieder Land erreicht.

Level 3: Über die Äste des Baumes gelangen wir in das Nest des Adlers. Verwüstet es, stürzt Euch von der rechten Kante in die Tiefe und entfernt fein säuberlich die Beine der Bank (ohne sie dabei zu verschieben!). Schiebt das linke Ende unter den Steinkopf, schubst den Kopf auf die Wippe und plaziert die Wippe samt Steinschädel unter den Vogel im Käfig. Nun die Leiter rauf und auf die rechte Seite der Wippe gesprungen — der Vogel ist frei. Auf den Rücken des Federviehs gelangen wir, indem wir oben einen Knopf drücken. Fliegt nach rechts hinter den Ballschieber, hinab bis in die unterste Höhle und bearbeitet die beiden Kreaturen solange, bis einer von ihnen einen Hammer fallen läßt. Krallt Euch das Werkzeug und stellt die Weichen der Riesenkugelbahn so, daß drei Bälle auf die obere Ebene, der Rest auf die mittlere fallen. Schaut nun kurz rechts in die Höhle rein und verlaßt sie gleich wieder (dabei nicht stehenbleiben!). Der Marmorblock wird jetzt mit dem Hammer über die Kugeln hinweg auf die andere Seite gerollt, dabei befinden sich immer zwei Kugeln unter dem Block. Treibt den Block weiter bis zur Mauer, killt den Endgegner und schnappt Euch das Gefäß dahinter. Da Ihr mit den restlichen Bällen bereits die Spitzen blockiert habt, könnt Ihr gefahrlos das Blut in den Glaskolben füllen.

Level 4: Rechts die große Kugel mit zwei Shuriken-Würfen bearbeiten, die Treppe hinunter, über den Tisch und den Schrank steigen und den Hammer aufnehmen. Dem kleinen Tisch fetzen wir sodann das linke Bein weg und transportieren ihn ganz nach rechts. Somit ist eine kleine Rampe fertiggestellt! Macht Euch wieder auf zur großen Kugel, bringt sie mit dem Hammer ordentlich zum Schwingen und hüpf auf sie. Von dort aus weiter nach rechts oben gesprungen, warten wir, bis die Kugel nach rechts schwingt, lösen ihre Verankerung mit gezielten Wurfstern-Schüssen und widmen uns rechts dem Puzzle. Das fertiggestellte Puzzle verrät uns, wie wir die Fische mittels Kran umsetzen müssen, damit das Wasser gefahrlos durchwatet werden kann. Springt im Wasser nicht nach oben, denn sonst macht Ihr mit unliebsamen Stacheln Bekanntschaft. Auf der anderen Seite klettert Ihr die Leiter hinunter und laßt Euch in das Loch fallen. Hier wartet die Kugel auf uns. Mit einigen Hammerschlägen gelingt es uns, den Schmelzofen an die linke Kante zu befördern und die Kugel hineinzuworfen. Den Stachel oben rechts zweimal mit Shurikens bewerfen und mit dem Hammer ins Pendeln bringen. Sobald er weit genug nach links schwingt, gibt man ihm mit den Wurfsternen den Rest — das Loch im Boden ist gefüllt. Ist der Schalter am Ofen betätigt, heißt es warten, bis das Eis auf Plattformhöhe abgeschmolzen ist. Dann über den Eisblock weiter nach rechts, den Türhebel ziehen und den heißen Eisenstrom abkühlen lassen. Anschließend den Kristall einsammeln, zum zweiten Eisblock laufen und genau an die Position stellen, an der ein weiterer Kristall im Eis eingeschlossen ist. Mit dem Hammer oder den Wurfsternen zersplittern wir den Block und heimsen den Kristall ein. Alle Zutaten für die einzige Waffe, die Maletoth verletzen kann, sind gefunden. Bleibt nur noch der große Endkampf gegen unseren Todfeind...

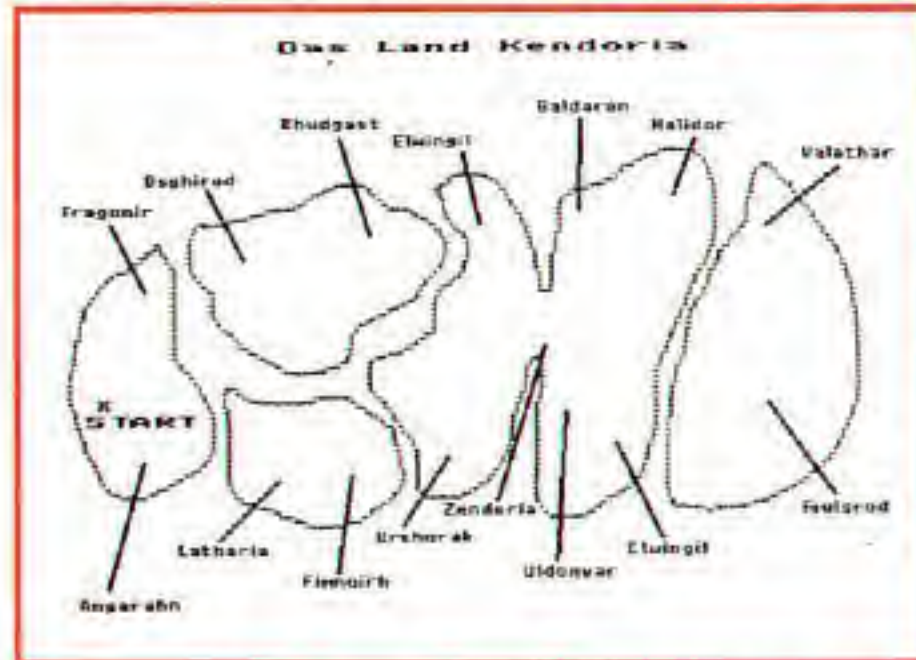
Sei gewarnt, oh schrecklicher Krogh, der du ganz Kendoria deinem Joch unterworfen hast! Jochen Mader hat einen Leitfaden für alle verlorengegangenen Abenteurer geschrieben, um dich, oh teuflischer Unhold, aus deinem unheiligen Tempel zu vertreiben. Denk daran, jetzt jagen sie dich alle...

Vor uns erstreckt sich der Landstrich Fragonir. Ein paar Schritte von unserem Startpunkt entfernt treffen wir auf einen gesprächigen Abenteurer, der uns etwas von einer sehr bekannten Taverne in Angarahn erzählt. Nehmt den Burschen bloß nicht in Eure Party auf, denn er ist alles andere als ein treuer Weggefährte — bereits nach der ersten

fahrt durch Krogh berichtet und uns versichert, daß die alten Kameraden von Jarel zwar alt, aber immer noch hilfsbereit wären. Auch von Azalghorn, einem Geist, der in der Nähe von Lotharia lebt und immer nützliche Informationen bereithält, weiß der alte Mann zu erzählen.

Azalghorn:

Kehren wir also mit Hilfe des Teleporters zurück nach Fragonir und schauen uns ein wenig in der Uferstadt um. Auf dem Steg, der leider der einzige Zugang zum Dorf ist, spielt sich ein Barbar als Brückenwächter auf, der absolut unwillig ist, Neuankommende passieren zu lassen. Wir postieren nun Aramir,



Übernachtung in einer Taverne verschwindet der feige Knabe auf Nimmerwiedersehen. Stattdessen wenden wir uns nach Osten, wo wir nach kurzem Marsch eine Hecke Richtung Norden umgehen und anschließend im Süden in der Nähe eines Birkenwalds auf Kiriela, eine sprachbegabte Priesterin, stoßen. Sie wird uns noch bemerkenswerte Dienste erweisen und sollte deshalb unbedingt in die Party aufgenommen werden. Weiter geht's über den Teleporter in Fragonir (Karte 1) nach Angarahn (Karte 2). Hier betreten wir, nach einigen kleineren Rangeleien mit pöbelhaften Goblins, die Taverne im Osten und engagieren Kyrian, einen treuen Ranger. Zwei Schätze, die in der Wildnis von Angarahn versteckt sind (Karte 2), versorgen uns mit dem nötigen Kleingeld für unseren Großeinkauf beim Händler:

zweimal Brotzeit
fünf Lederrüstungen
zwei Lichthelme
ein Kurzsword
Gut ausgerüstet besuchen wir Akeer, der uns von der neuen Ge-

mit zwei Schwertern bewaffnet, an die Spitze der Gruppe, die beiden anderen Partymitglieder geschützt hinter ihn, krepeln uns die Ärmel hoch und stürzen uns in den Fight: Aramir muß so schnell wie möglich schlagen, da der Barbar mit seinem gewaltigen Zweihänder zwar nur langsame, dafür jedoch äußerst durchschlagskräftige Hiebe ausführen kann. Ist dieses hünenhafte Hindernis endlich Geschichte, haben wir uns einen kleinen Abstecher in die erste Taverne am Platz mehr als verdient. Hier rekrutieren wir Targhan, einen kräftigen und zuverlässigen Krieger. In der zweiten Kneipe des Fischerdorfes erfahren wir von einem magischen Flakon, der im Wald von Rhudgast versteckt sein soll. Machen wir uns doch zunächst erst einmal auf die Suche nach Azalghorn. Hierzu reist die Abenteurergruppe auf die Insel Lotharia, in ein idyllisches Dörfchen mit netten Kampfhunden. Dort kaufen wir uns zwei Morgensterne und werben den okkulten Priester „Unknown“ in der Dorfspele an. Anschließend gehen wir von der

LÖSUNG

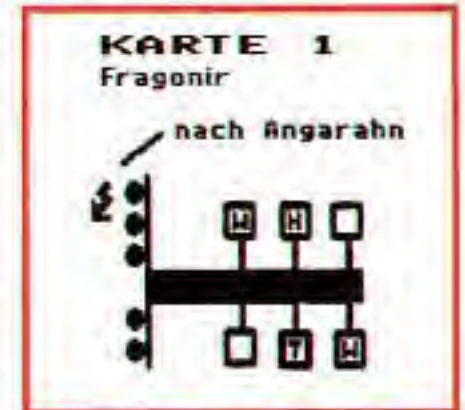
ISHAIR

Markierung (siehe Karte 3) aus 27 Schritte nach Süden und begegnen so auch prompt dem Geist „Azalghorn“. Dieser weissagt uns drei Wahrheiten: das magische Amulett, die müde Hexe oder kommt in den Besitz aller Runentafeln. Wir wandern also nach Osten und folgen der Küste nach Norden, bis wir eine Art Halterung finden, auf der bereits die erste Runentafel ruht.

Der magische Flakon:

Kehren wir also nach Lotharia zurück, überqueren die Brücke und eilen zu dem im Norden gelegenen Haus (Karte 3). Im Inneren der Hütte sieht sich die Crew einem Medium gegenüber (Achtung: NUR Kiriela kann es verstehen!), welches von einem Echsenmann berichtet, der im Wald von Fimnuir lebt, nur mit Hilfe des visionären Helms gesehen werden kann und fünf Drachenringe besitzt, die ihn resistent gegen Drachenfeuer machen. Da dieser Auftrag sehr gefährlich klingt, beschäftigen wir uns lieber

plötzlich in einem Wald stehen — sofort werden wir von einer Horde Räuber angegriffen, die es zu vertreiben gilt. In Rhudgast entdecken wir eine Schneise, die sich entlang des Flusses im Wald erstreckt. Ihr folgen wir solange mit Blickrichtung Norden nach Osten, bis wir auf eine weitere Schneise, die jedoch nach Norden führt, treffen. Diese Schneise endet vor dem Dungeon Rhudgast. Im düsteren Untergrund (Karte 4) müssen wir



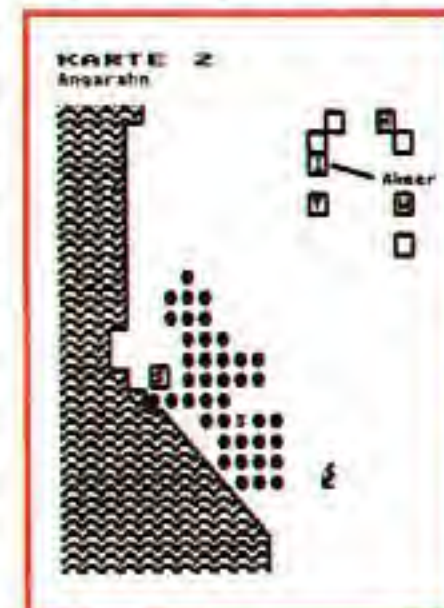
auf drei Dinge besonders achten:

1. Niemals Hebel 2 ziehen, da wir uns so sonst einschließen.
2. Immer nur einen Kämpfer an der Spitze der Truppe postieren und ihn während des Kampfes nur austauschen, wenn vorher auf das Inventory-Fenster umgeschaltet wurde. So verhindert man, daß die Angreifer eines der weiter hinten stehenden Partymitglieder verletzen.
3. Im Gang zum Aufbewahrungsort des Flakons befindet sich ein Riese. Um ihn zu bezwingen, müßt Ihr zwei Kämpfer an vorderster Front platzieren, damit nicht ein einziger Kämpfer alleine alle Schläge einstecken muß. Auch sollte Kiriela ihren Heilungspruch lernen, um ihn im Kampf schnell einsetzen zu können.

Nachdem wir uns auch die zweite Runentafel unter den Nagel gerissen haben, verlassen wir den Dungeon, ziehen wieder nach Lotharia, heilen alle Verletzten und hauen uns eine Stunde aufs Ohr.

Die Brücke:

Wir durchqueren Rhudgast auf der Suche nach der einzigen Brücke, die auf den zweiten Teil der Insel führt. Dummerweise wird der Übergang von einem Minotaur bewacht, der zu allem Überdruß mit zwei Morgensternen bewaffnet ist, die er noch dazu beherrscht wie kaum ein



erst mit dem magischen Flakon, der in einem Dungeon in Rhudgast verborgen liegt. Ihn erreichen wir, indem wir dem Fluß, der Lotharia und Osghirod trennt, auf seiner Nordseite nach Osten folgen, bis wir ur-

LEGENDE

T=Trainer	■=Brücke	⚡=Schalter	♂=Zaubertrankzutat
Z=Zauberspruch	▲=Hasser	🚪=Tür für Tür	S=Schatz
H=Händler	☁=Gas	🚪=Tür mit Hebel	⚔=Waffe
W=Wirtshaus	🌳=Gebüsch	🚪=Tür mit Schlüssel	N=Nahrung
I=Informant	⦿=Brunnen	🚪=Tür mit Schloss	x=Gegner
E=Eingang	⚡=Teleporter		⊗=schwerer Gegner
A=Abmarschmarkierung			□=Runentafel
			▲=magisches Amulett

Sie wollen immer nur das Beste?

Mega Soft

WARE VERSAND

Sekt oder Selters?

1869 (D)	79,90
Air Bucks (D)	76,90
Air Support (D)	69,90
Airbus A 320 (D)	109,90
Amberstar (D)	89,90
Apdya (D)	88,90
Ashes of Empire (D)	94,90
B.A.T.2 (D)	a.A.
B.C.Kid (D)	a.A.
Bane of the Cosmic Forge (D)	69,90
Bard's Tale Trilogy (D)	a.A.
Bitmap Brothers Comp. (D)	86,90
Bundesliga Manager Prof. (D)	79,90
California Games 2 (D)	69,90
Castles (D)	79,90
Civilization (D)	89,90
Crazy Cars III (D)	69,90
Curse of Enchantia (D)	a.A.
Dark Queen of Krynin	74,90
Dark Seed (D)	a.A.
Das schwarze Auge (D)	79,90
Death Knights of Krynin (D)	78,90
Der Patrizier (D)	79,90
Dune (D)	74,90
Dungeon Master/Chaos... (D)	69,90
Dynablasters (D)	74,90
D Generation (D)	49,90
Epic (D)	74,90
Eye of the Beholder 2 (D)	92,90
Fine and Ice (D)	66,90
Formula One Grand Prix (D)	89,90
Frontier: Elite 2 (D)	a.A.
Gem 'Z (D)	a.A.
Graham Taylor Soccer Ch. (D)	69,90
Gunship 2000 (D)	a.A.
Head to Head	82,90
Hexuma (D)	94,90
Historyline 1914-1918 (D)	89,90
Hook (D)	69,90
Indiana Jones IV (D)	a.A.
Int Sports Challenge (D)	76,90
Ishar (D)	79,90
Jaguar XJ 220 (D)	66,90
Legend of Valour (D)	94,90
Leisure Suit Larry 5 (D)	79,90
Lionheart (D)	a.A.
Lord of the Rings (D)	82,90
Lotus Esprit Turbo Ch. 3 (D)	66,90
Lure of the Temptress (D)	74,90
Mad TV (D)	79,90
Match of the Day	69,90
Mega Sports (D)	66,90
Might & Magic III (D)	79,90
Pacific Islands (D)	74,90
Paladin 2 (D)	74,90
Parasol Stars (D)	66,90
Pinball Dreams (D)	66,90
Plan 9 from Outer Space (D)	84,90
Populous II (D)	66,90
Populous II Data Disk (D)	a.A.
Premiere (D)	74,90
Push Over (D)	66,90
Ragnarök (D)	82,90
Red Zone (D)	66,90
Regent (D)	82,90
Sec. of Monkey Island 2 (D)	92,90
Sensible Soccer (D)	66,90
Shadow of the Beast III (D)	74,90
Sim Ant (D)	94,90
Sim Earth (D)	82,90
Space Max (D)	74,90
Space Quest IV (D)	82,90
Special Forces (D)	89,90
The Humans	66,90
The Lost Treasures of Infocom	109,90
The Perfect General (D)	89,90
Treasures of the Savage Fr.	74,90
TV Sports Baseball (D)	69,90
Ultima VI (D)	79,90
Vikings - Fields of Conquest	69,90
Wayne Gretzky Hockey 2	89,90
Wing Commander (D)	a.A.
Wizkid (D)	69,90
Zool (D)	69,90

Mega Special Pack No.2
(Celtic Legends, Mega to Maria,
Powermonger) alle DA oder DV
Mega Special Pack 1,3 bis 8

DM 89,90
a.A.

Zubehör

Umschaltplatte für Amiga 500 Plus	
+IC ROM Kickstart V1.3	DM 105,90
512 KB Speichererweiterung mit Uhr, Absch.	DM 72,90
Ext. Laufwerk 3,5", absch.	DM 149,90
2,0 MB Speichererw. A2000	DM 259,90
Bücher und Lösungsbücher	a.A.

Täglicher Bestellservice

Mo. bis Fr. 9.00 - 19.00 Uhr
Sa. 9.00 - 13.00 Uhr

04221/64483

HUNTESTRASSE 2
2870 DELMENHORST

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 9,00 DM
bei Vorkasse Eurocheck + 5,00 DM

(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

anderer. Kurzum, er ist 'ne ziemlich harte Nuß, die sich nur unter großen Opfern knacken läßt: Zuerst rüsten wir Targhan mit einem Morgenstern und einem Schwert aus. Nachdem wir ihn auch mit Lichthelm und Rüstung bestückt haben, beginnen Kiriela und Unknown, ihre gesamte Energie in Magic Missiles anzulegen, die sie auch gleich aus einem Schritt Entfernung dem Minotaur entgegenschleudern. Kann der zähe Bursche diesem geballten Angriff standhalten (was sehr wahrscheinlich ist), heißt es für Targhan kämpfen. Ist er vom übermächtigen Minotaur erschlagen worden, auf Inventory schalten, alle Waffen und die Rüstung an Kyrian geben und diesen dem Ungeheuer entgegenschicken

(Achtung: Während des Kampfes darf keiner der beiden geheilt werden, da man die freigewordenen Plätze in der Truppe später noch dringend benötigt!). Hat der Minotaur dann endlich sein schäbiges Leben ausgehaucht, steht einem Besuch beim Händler nichts mehr im Wege. Hierzu gehen wir ein paar Schritte zurück und laufen 17 Schritte nach Norden, dann nach Osten. Dort steht eine einsame Krämerseele, die Falltürspinnengewebe verscheuert. Das Gewebe hat den stolzen Preis von 5000 Gs. Trotzdem müßt Ihr mindestens eine Flasche davon erwerben. Habt Ihr das Zeug, werdet Ihr mit Bedauern feststellen müssen, daß damit der Vorrat des Händlers auch schon erschöpft ist. Aber keine Panik, wer jetzt speichert und gleich danach den gerade gespeicherten Spielstand wieder lädt, kann sich eine weitere Flasche des kostbaren Spinnensekrets ergaunern. Auf der anderen Seite der Brücke liegt Elwingil, oder besser gesagt, der von Barbaren besetzte Teil des Eilands. Bevor wir uns dorthin wagen, sollten wir noch ein letztes Mal in Lotharia schlafen, essen und uns heilen.

Hinter der Brücke marschieren wir nach Norden, bis wir einem fetten Barbaren gegenüberstehen. Vorsichtig tasten wir uns an den üblen Gesellen heran, um nicht entdeckt zu werden, und

KARTE 3
Lotharia



lassen aus sicherer Entfernung Magic Missiles auf ihn niederprasseln, bis er tot umfällt, oder unsere magische Energie erschöpft ist. Ist letzteres der Fall, werfen wir ihm einen unserer Krieger entgegen. Wenn zu diesem Zeitpunkt noch Targhan oder Kyrian am Leben sind, müssen wir sie jetzt oder in den nächsten Kämpfen „loswerden“. Nach erfolgreich geschlagener Schlacht durchforsten wir die Landzunge, bis wir in der nordöstlichen Ecke eine Schildkröte finden, die wir eiligst einstecken. Im Süden erreichen wir nach einem etwas ausgedehnten Spaziergang (ACHTUNG: Bei der Durchquerung Elwingils solltet

Ihr auf Handgemenge mit den Barbaren verzichten, da sie momentan noch viel kräftiger sind als Ihr) die Stadt Urshurak (Karte 5), in der Olbar uns den Aufenthaltsort von Jarels Schwert nennt:

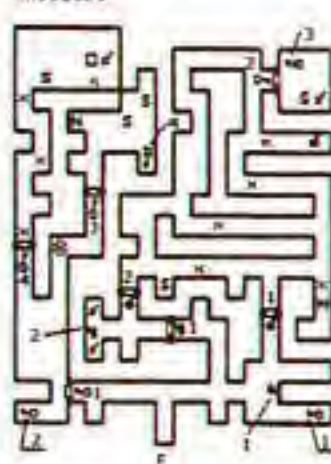
Baldaron. In der Dorfkneipe erweitern wir unsere Gruppe um Karorn, den Paladin. Da es in der Stadt sonst nichts Bemerkenswertes gibt, verlassen wir sie durch das Nordtor und folgen dem Fluß im Osten Richtung Norden. Manathar wird hier zu einem weiteren Partymitglied, bevor wir den Priester Unknown an herumstreunende Kampfhunde verfüttern (sein Platz wird ebenfalls benötigt). Haltet Euch dabei östlich, um einem Feuertämon zu entgehen, der Eure Helden mit Leichtigkeit in

Gegrilltes verwandeln kann. Ganz Elwingil (Karte 6) ist in der Hand von Orks, und so ist es also auch nicht verwunderlich, daß wir gleich nach Betreten der Stadt von einem dieser Kerle attackiert werden. Schafft den lästigen Zwerg beiseite und sucht Thorm, einen weiteren Kampfgelährten Jarels, auf, der mehrere Mönchskutten für die tapferen Abenteurer bereithält. Widmen wir uns nun einigen wichtigen Einkäufen: Eine magische Rüstung, bestehend aus Helm und Panzer, erstehen wir in Elwingil, den dazu passenden Schild besorgen wir in Halindor (Karte 7).

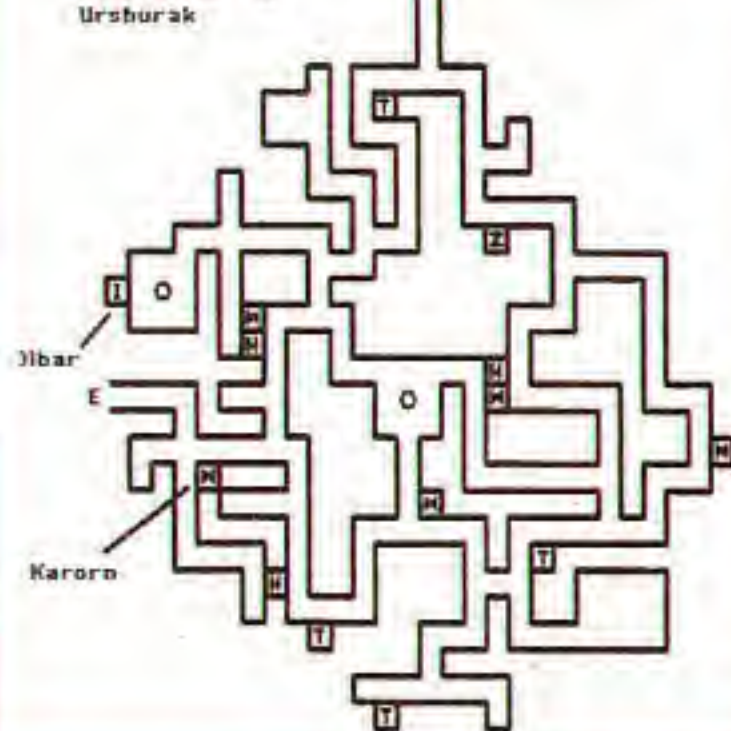
Ewans Tochter:

Eben aus dem Shop in Halindor gekommen, besuchen wir Ewan, der uns sein Leid über die Entführung seiner Tochter klagt. Da unser Trupp ja nur aus ehrenwerten, absolut uneigennütigen Kämpfern für Gerechtigkeit besteht und uns die Schatztruhe von Ewan überhaupt nicht interessiert, werden wir später nach Elwingil marschieren und das Kind befreien. Zuvor führt uns unser Weg jedoch nach Baldaron (von Ewans Haus geradeaus nach Westen), wo wir in der nordwestlichen Ecke das Schwert Jarels erspähen. Es läßt sich ziehen, sobald alle Partymitglieder Level 10 erreicht haben! Folgen wir nun der Küste vom Schwert aus nach Süden, wo wir nach einigen Kämpfen einen

KARTE 4
Rhudeast



KARTE 5
Urshurak



Teleporter entdecken, der uns in die Nähe von Jon, dem Alchemisten, bringt, ein weiterer Gefährte Jarels, der uns eine Liste mit den von uns zu benutzenden Tränken aushändigt (ACHTUNG: Alle anderen Tränke enthalten Gift!):

Schloumz:
physische Regeneration
Ghoslam:
psychische Regeneration
Clopatos: Unverwundbarkeit
Drouli: Blindheit heilen
Worgaz: Atemstillstand
Zarklug:
Anziehungskraft unterbrechen
Arbool:
Schweinerückverwandlung
Krakos: Gehirnwäsche
Kehren wir durch das Tor zurück



nach Baldaron und halten nach dem Schildkrötensabberverkäufer Ausschau. Von der nördlichen Küste von Baldaron wandern wir bis zu einem Haus nach Osten, und 15 Schritte weiter südlich abermals drei Schritte nach Osten. Für unsere Schildkröte erhalten wir im Tausch eine Pulle Schildkrötensabber. Es ist nun an der Zeit, Deloria, die Tochter Ewans, zu befreien. Wir brechen also nach Elwingil auf, schlagen uns bis zu ihrem Gefängnis durch und bringen die Gute in die Arme ihres liebenden Vaters zurück. Vor Ewans Behausung wei-

gert sich jedoch einer unserer Helden standhaft, seine „Beute“ zurückzugeben, da er sich wohl mit der herben Schönheit bereits im Schlafgemach gesehen hat. Aber was ist Liebe schon gegen unsere Geldgier! Dem Heißsporn treiben wir die amourösen Flausen mittels eines „Anziehungskraft unterbrechen“-Tranks, den wir schnell zusammenbrauen, aus. Mit stolzschnellter Brust und offenen Geldbeuteln betreten wir also Ewans Heim — doch unglaublich (aber wahr): außer einem zaghaften „Danke“ und einem rostigen Schlüssel bekommen wir nichts!

Die müde Hexe:

Betrübt über den leeren Geldbeutel trottet die Gruppe von der Taverne in Halindor aus nach Osten, bis sie mit dem heißen Atem eines Feuersdämons Bekanntschaft macht. Eine gehörige Tracht Prügel vergällt dem Dämon sein feuriges Treiben, und unsere Helden können ungehindert durch den im Osten gelegenen Teleporter die dritte Insel betreten. Nach vier Schritten in südlicher Richtung wandern wir nach Osten, bis uns Zach, der letzte Gefährte Jarels, begegnet. Der spendable Altkrieger schenkt uns so viele Flaschen Krötenaugen, wie wir nur tragen können! Bepackt mit einem Rocksack voll Krötenaugen laufen wir soweit wie möglich den Wald entlang nach Süden, wenden uns nach Osten, stapfen in den Wald und folgen der Grenze von unpässbaren Bäumen bis an eine Lichtung, auf der uns ein rosa Ferkel mit großen Augen entgegenblickt. Ihm flößen wir einen frisch gemixten Schweinerückverwandlungscocktail ein, woraufhin es sich zurück in die Hexe Morgula, die einzige, die Krogh mit ihrem Anti-Krogh-Spruch vernichten kann, verwandelt. In Elwingil geht's nun endlich ans große Orkplätzen. Folgt dabei diesen Regeln,

LÖSUNG

und der Sieg ist Euch gewiß:

1. Rein, draufhauen, raus.
 2. Nur wenn alle Fighter auf dem Zahnfleisch kriechen, ab in die Taverne.
 3. Morgula zwischendurch in Weisheit und Intelligenz trainieren (für beides sind in der Stadt Trainer vorhanden).
 4. Wenn man während der Schlacht die Frontkämpfer austauschen muß, auf Inventory schalten und erst dann das Taktikfenster anklicken. Auf diese Weise kann man auch die Rüstungen austauschen, ohne angegriffen zu werden.
- Kämpft solange weiter, bis Morgula sich den Unverwundbarkeitszauber zulegen kann, alle übrigen Crew-Mitglieder Level 10 erreicht haben und sich mindestens 30000 Goldstücke in der Reisekasse befinden. Für dieses Geld erstehen wir so viele Zutaten für die Zaubertänke, wie wir nur schleppen können (ACHTUNG: Falltürspinnengewebe wird nicht mehr benötigt!), und schnappen uns dann Jarels Schwert.

Der visionäre Helm:

Wir müssen zurück nach Osghirod, zum Haus des Mediums. Von dort stiefeln wir nach Osten, bis wir auf eine Hecke stoßen. Diese Hecke umgehen wir in südlicher Richtung und folgen ihr dann auf ihrer östlichen Seite nach Norden bis an die Küste. Am Ufer entlangwandernd, wird uns der Weg durch ein Gestrüpp versperrt (Karte 7). Der Riese, der uns hier erwartet, will uns mit seiner zweihändigen Axt in Fletstückchen verwandeln. Doch mit Jarels Schwert kommen wir ihm zuvor — alles, was von ihm übrig bleibt, ist ein Helm — der visionäre Helm.

Die fünf Drachenringe:

Auf nach Finnurh und den Helm aufgesetzt! Denn nur durch ihn können wir beim Durchforsten des Waldes den Echsenmann aufspüren. Ein paar gezielte Schwertstiche, und der Schuppenheimi ist bei seinen Ahnen. Zurück bleiben die fünf Drachenringe, die wir unserem Inventar einverleiben.

Valathar:

Reisen wir also zurück nach Elwingil. An der Markierung (Karte 6) marschieren wir 25 Schritte nach Westen, dann 12 Schritte nach Sü-



den und weitere 5 Schritte nach Westen — es herrscht absolute Dunkelheit. Dies soll uns aber nicht daran hindern, die nächste Runentafel zu bekommen. Klickt einfach solange in der Bildschirmmitte, bis die Rune erscheint — mit der Runentafel in der Tasche verlassen wir diesen finsternen Ort wieder. Der Teleporter in Halindor transportiert uns erneut zu Zach. Diesmal gehen wir aber von Zach aus nicht nach Süden in Richtung Faulgrad, sondern nach Norden Richtung Valathar. Doch halt, halt — bevor wir

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser

1869	DV 69.	Espana 92
Air Bucks	DV 66.	European Football
Air Support	DA 56.	Exodus 3010
Air Warrior	E 73.	Eye of Beholder 2
Bane of Cosmic Forge	DV 69.	Fire & Ice
Battle Isle	DA 69.	Global Effect
Battle Isle Data Disk	DA 42.	Graham Taylor Soccer
Beau Jollys Big Box	DA 63.	Guy Spy
California Games 2	DA 56.	Hook
Carl Lewis Challenge	DA 56.	Humans
Center Base	DA 63.	Int. Sports Challenge
Civilisation	DV 77.	Jaguar XJ 220
Cool Croc Twins	DA 56.	Jim Power
Dark Queen of Krynn	E 63.	Larry 6
Das schwarze Auge	DV 73.	Links Course Bountiful
Der Patrizier	DV 66.	Links Course Firestone
Dojo Dan	DA 56.	Lord of the Rings
Dune	DV 69.	Lure of Temptress
Dynablastar	DA 66.	Maddog Williams
Epic	DA 66.	Myth

DV 66.	Paladin 2
DA 56.	Pinball Dreams
DV 66.	Plan 9 from Outer Space
DV 84.	Police Quest 3
DA 56.	Powerhits
DV 73.	Push Over
E 56.	Red Zone
DA 63.	Regent
DA 56.	Sensible Soccer
DA 56.	Shadow of the Beast 3
DA 63.	Striker
DA 56.	Titus the Fox
DA 63.	Wing Commander 1
DV 69.	Wizkid
E 37.	Zool

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software-Cartridges, sowie Software für andere Computersysteme

vector®

STÜTZPUNKT HÄNDLER

3,5" externes Laufwerk	129.
512 KB für A500	65.
2 MB für A500	249.
1 MB für A500 plus	119.
400 dpi Mouse	65.
Crystal Trackball	92.
Disketten MF2DD 3,5" 10er	8.90
Joystick Competition STAR	37.
Trackball	79.
Trackdisplay A2000	89.
AMOS Interpreter	DV 99.
Directory Opus V 3.41	DA 93.
TurboPrint Prof. 2.0	DV 149.
X-Copy Prof. Tools	DV 75.

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00
bei Nachnahme Post DM 9.00; UPS DM 12.00
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00
Bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

LÖSUNG

loslaufen, müssen wir noch einige Schritte zurückgehen, soweit, daß wir den Wald gerade noch erkennen. Mit Blickrichtung Osten traben wir alsdann nach Norden, bis wir den Wächter des Valathar-Dungeons in der Ferne erblicken. Er ist Zauberer und versteht sein Handwerk! Lassen wir also Morgula die Runen für den Blitzzauber schreiben, nach vorne stürmen und Blitze werfen, bis dem Magier die Luft ausgeht. Ist dieses Problem gemeistert, eilen wir schnurgeradeaus in die Schneise, die der Wächter versperrte, und folgen ihr in den Dungeon. Schon im ersten Gang der düsteren Gruft (Karte 8) werdet Ihr feststellen, daß der Job, den wir für Ewan erledigt haben, doch nicht so wertlos war wie angenommen, denn der Schlüssel öffnet hier eine sonst unüberwindliche Tür. Dahinter geht's erst so richtig los. Einige Truppen Zombies treten uns todesmutig entgegen — schickt sie zurück in ihr feuchtes Grab! Der einzige härtere Brocken, auf den wir treffen, erweist sich als eine Art Ritter mit einem gewaltigen Flammenschwert — den Rest der Unterwelt müßt Ihr eigentlich mit links erledigen; sammelt nur alle Dinge ein, die Ihr so herumliegen seht. Eine etwas kompliziertere Stelle ist das Türenrätsel. Hierbei werden immer zwei Türen von einem Hebel bedient. Um durchzukommen, müßt Ihr die Hebel wie folgt ziehen (Karte 9):

- mit Hebel 7 (h7) Tür 1 (t1) öffnen
- mit Hebel 4 (h4) Tür 3 (t3) öffnen
- mit Hebel 3 (h3) Tür 6 (t6) öffnen
- mit Hebel 8 (h8) Tür 9 (t9) öffnen
- mit Hebel 3 (h3) Tür 5 (t5) öffnen
- mit Hebel 6 (h6) Tür 8 (t8) öffnen

Der Weg in den nächsten Teil des Dungeons ist nun frei. Nachdem wir hier ein paar Höllenhunden die Fresse poliert haben, suchen wir den Teleporter. Den Schlüssel vor dem Teleporter nicht übersehen! Vom Teleporter in das nächste Stockwerk des unterirdischen Baus (Karte 10) gebeamt, ist erstmal eine Heilkur für die kampfgeschädigten Gefährten angebracht. Voll geheilt arbeiten wir uns 3 Schritte nach Süden, 4 Schritte nach Osten und nach Norden bis zu einer Tür vor. Sie stellt den zweiten Teil einer Schleusenkammer dar. Betätigen wir den Hebel, schließt sich hinter uns die Tür, durch die wir gekommen sind, und die vorher verschlossene Tür öffnet sich. Leider geht der Ärger dann erst so richtig los, denn die Kammer füllt sich sofort mit Giftgas! Wir hasten also durch die Gänge (wer besonders schnell ist, kann die in den Nischen gelagerten Schätze einsacken) bis zur zweiten Gasschleuse, ziehen den Hebel und entkommen so nur mit knapper Not dem schrecklichen Gastod. Nach Versorgung aller Blessuren schnappen wir uns den Schlüssel (Vorsicht vor Skeletten!) und erreichen, zurück über die Gaszone, mehr oder

weniger heil einen großen Raum. Ein Skelettmagier wartet hier begierig darauf, uns mit seinen Zaubereien zu imponieren — aber was der kann, können wir schon lange! Morgula zeigt ihm mal, was ein richtiges Blitzgewitter ist, bevor wir mit Jarels Schwert den Rest erledigen. Nach einigen Tür-öffnen-

schon vorher die Drachenringe an. Dem feuerspeienden Fabelwesen ist durch Magie nicht beizukommen, nur Jarels Schwert kann ihm schwere Wunden reißen! Ist das Vieh geschlachtet, öffnen wir die Tür und landen vor einem weiteren Tor, welches sich nur für Mönche öffnet. Als Kuttenträger verkleidet, durchschreiten wir das Portal und werden auch sogleich von einem Priester, dem Wächter des Teleporterraums nach Ishar, unfreundlich empfangen. Weg mit dem Kerl, und der

Heilungsspruch hinauszuzögern. So lädiert kehren wir nun schnellstmöglich in den Teleporterraum zurück, beamen nach Ishar und finden uns gleich darauf in einem langen Gang wieder.

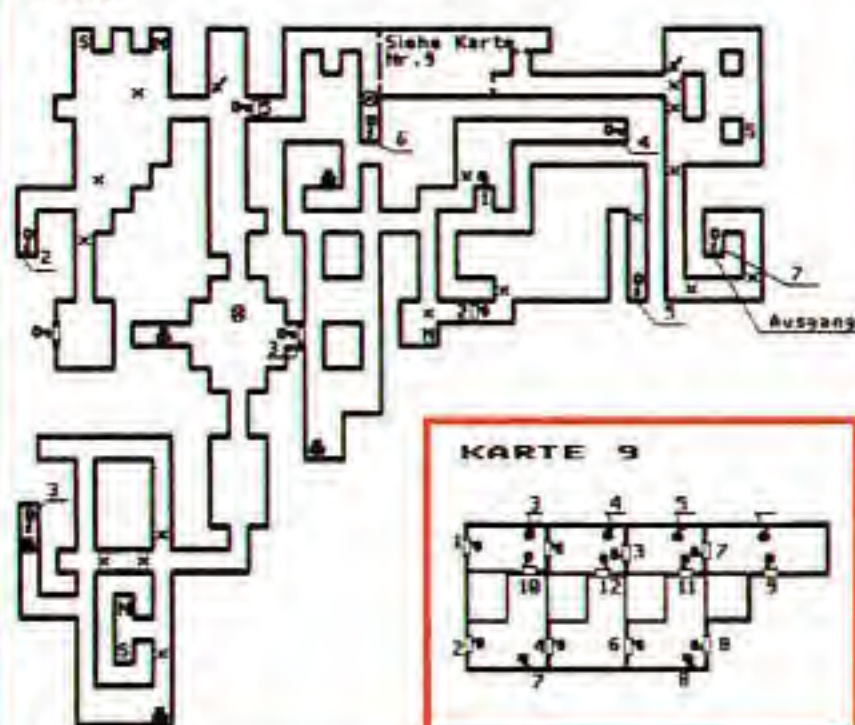
Ishar:

Morgula ist die einzige, die unbedingt überleben muß! Deshalb wird auch nur sie mit Unverwundbarkeit geschützt. Während wir die kurze Strecke zum ersten Gegner laufen, merken wir, daß Ishar nur aus einem langen Gang besteht — na wenigstens gibt's so keine Probleme mit der Orientierung. Die ersten paar Gegner entpuppen sich als windige Priester, die weiter kein Problem für uns sein dürften. Richtig heiter wird's erst, wenn die ersten Blitze auf uns niedergehen. Diese Blitze schickt uns Kroghs persönlicher Leibwächter. Ist auch er überwunden, stehen wir endlich dem Oberfiesling Krogh gegenüber.

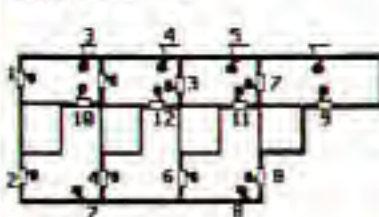
Krogh:

Nun muß Morgula all ihre psychische Energie in die Anti-Krogh-Sprüche stecken und kann deshalb vor Krogh nur mit Hilfe des Unverwundbarkeitstranks geschützt werden. Die anderen Partymitglieder bedürfen nicht des Schutzes, da sie in diesem letzten Kampf Nebensache sind. Während des Kampfes wird Morgula einige Male die psychische Energie ausgehen — ist jedoch kein Problem. Bei den Unmengen an Trankzutaten mixen wir ihr schnell einen Aufbaucocktail, und weiter geht's. Achtet allerdings darauf, daß Morgulas Lebensenergie nicht durch die Vergiftung in einen kritischen Bereich absinkt. Denn läßt in diesem Moment auch noch der Unverwundbarkeitstrank nach, zerfetzt sie Kroghs volle magische Kraft in tausend kleine Stückchen. Hält man sich an diese Tips, so wird Krogh nach einigen Minuten der Vergangenheit angehören, und wir selbst (oder was von uns noch übrig ist) gehen in die Annalen der Geschichte ein...

KARTE 8
Valathar
1. Stock



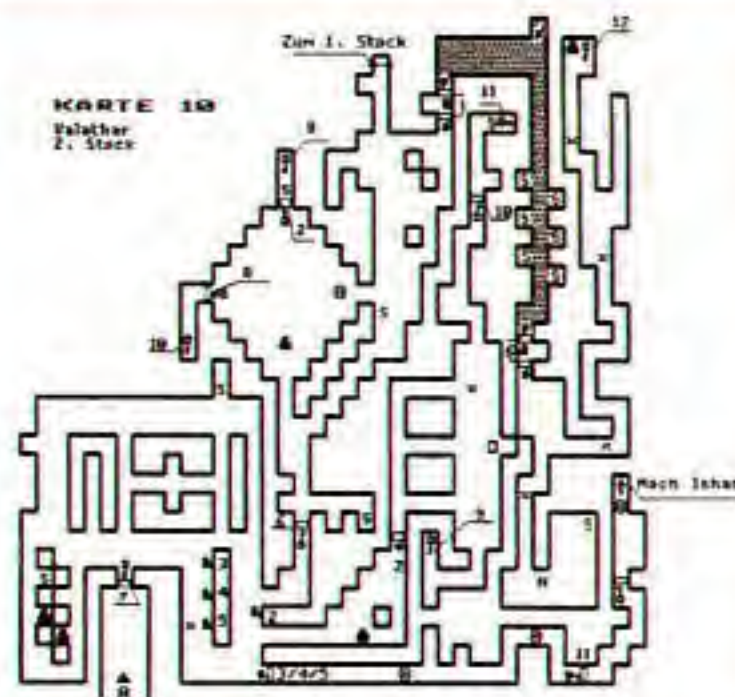
KARTE 9



Schlüssel-hol-Aktionen entriegeln wir Tür 6, betätigen Hebel 2, betreten den Gang, der gleich daneben ist, und folgen ihm bis zu einer Tür aus Stahlstangen — die gleichen wie in Rhudgast! Von dem dahinter liegenden Gang zweigen drei weitere Wege ab, an deren Ende sich Illusionswände befinden, die wir zwar nur von unserer Seite aus durchblicken, sie aber von beiden Seiten durchschreiten können. Nach etwas Ungeziefervertilgung entdecken wir hier, neben der nächsten Rune, auch zwei geheime Durchgänge. Ist auch dort alles ausgeräumt, begeben wir uns zu Tür 7. Im Raum hinter der Tür wird das Amulett aufbewahrt. Sobald wir den Raum betreten, werden wir von einem Zauberer behext, den wir erst mit Magie angreifen können, wenn wir das Amulett zu seinen Füßen genommen haben. Als nächstes beschäftigen wir uns mit den Schaltern 3, 4 und 5, die in einer Reihe an einer Wand angebracht sind. Die Schalter müssen folgende Stellung aufweisen: Schalter 5 nach unten, Schalter 3 nach unten und Schalter 4 nach oben. Normalerweise sollte sich jetzt die Tür 3/4/5 öffnen. Ist dies nicht der Fall, öffnet sie sich erst, nachdem man die Hebel öfter rauf und runter geschoben, sie aber anschließend immer wieder in die oben genannten Positionen zurückgebracht hat. Die Medusa im angrenzenden Gang sollte kein besonders großes Problem darstellen. Der Drache hinter der Kurve ist da schon aus anderem Holz geschnitzt. Legt deswegen

Weg nach Ishar ist frei. Vorher besorgen wir uns jedoch die letzte Rune. Verläßt also den Dungeon, deckt Euch mit Trankzutaten ein, heilt alle Gruppenmitglieder und schlaft nochmal ordentlich aus. Wohl vorbereitet geht's anschließend nach Halindor. Wir folgen dort der Küste nach Westen bis zum verbotenen Haus. Im Inneren des Gebäudes ruht die letzte Rune, die uns bei Berührung allesamt vergiftet. Gegen diese Vergiftung ist kein Kraut gewachsen. Es hilft kein Atemstillstand, kein Giftheilungszauber, kein geistiges Schild und keine Unverwundbarkeit. Alles, was wir tun können, ist die Vergiftung mit dem

KARTE 10
Valathar
2. Stock



DIE LISTIGEN

CHEATS

Tritt im Wald auf keinen Stein, denn es könnten **Sturmtruppen** sein.... Getreu dieser Devise treibt „Papis Wehrmacht“ nun auch auf dem Amiga sein Unwesen. Dummerweise hat sich unser knollnasiger Comic-Soldat dabei in feindliches Territorium verirrt, wo es von olivgrünen Aggressoren geradezu wimmelt. Schlechte Karten für Kamerad Grünhelm, oder? Nicht unbedingt, denn der militante Joker-Leser verbessert seine Überlebenschancen durch Markus Villwocks Geheimwaffe: einfach den gegenwärtigen Stand der Dinge mit der P-Taste einfrieren und die Buchstabenkombination **BLJT** einhacken. Ein kurzes, aber prächtiges Farbenspiel flimmert über den Screen, und nach erneutem Druck auf die P-Taste ist unser digitalisierter Comic-Held unverwundbar und verfügt über alle Waffengattungen inklusive Munition bis zum Abwinken. Comic-Figuren sind also doch unsterblich...

Wenn der heiße Asphalt nach verbrauchtem Gummi duftet und der dumpfe Klang großvolumiger Motoren die Luft zum Vibrieren bringt, dann ist auf dem Highway von **Lotus 3** wieder die Hölle los! Und damit ihr demnächst auch auf allen Levels, egal ob Zeit- oder Platzierungsrennen, höllisch Gas geben könnt, hat Gabriel Nickel für Euch alle 64 Straßencodes zusammengetragen:

Zeitrennen:

Level 1:

PWRVWHNM-30
XMQIYSKAS-80
UVQSNPBCM-70
CWVBQPCAV-50
SFXUXXXXP-60
HSYWYSKCG-50

Level 2:

ANNSMQLPN-60
VZVDOPHCY-50
RTLMYJKHB-60
ERRURV -67
NSSSXXXXS-60

Level 3:

WSVUQPCSI-70
OUNDEFACG-99
GXWDYPACV-68
BZ ZF BAT-90
LWNJWKACN-90

Level 4:

TYVVNVEQR-35
KAZZNKAI-45
FGQLJGDAF-65
MFFSRPYDU-60
PLQTZQDPE-80
ZKZGKJKKK-50
TGGJGGTTT-63
AFZYBQCJT-70
JBOUKJHKA-99
DASICOTET-80
XDNUSEECE-85
QDSCJVEBT-75
SKGYXXXXK-57
YKGIWVNAK-92
WJMEGMEQH-60

Platzierungsrennen:

Level 1:

CRRIPWBXX-28

OPWMVQKQC-34

XGPGPZHHS-42

FGWLSYCKM-51

PRRUMPUMV-68

NANXXXXXZ-39

IPWONWOBP-65

Level 2:

RLQYDVAKA-48

HDMOQFAKA-51

WXQBQMDXD-88

UDONAJHAL-47

NKWCXXXXK-33

AONGLQKTC-63

ZXJGHBKHF-70

DPGTQKBHQ-62

IPMIJOBHQ-62

MUYURWFHA-86

Level 3:

PPRGQFVL-52

JPIQKUHCE-65

EIIBGGAFE-48

CIGIUQCLT-92

KNHUPHHKE-64

VVOSHGSIG-86

RGHVBRET-89

YDOERACTJ-86

GXQFSUMPP-45

TVQLSYUFU-89

WMQHYMTVJ-85

OKUOBJAC-86

FIMJIBCK-68

SIGTXXXXH-35

WNQKMPHVN-80

Kleine Bülger haben, selbst wenn sie wie **Nicky Boom** mit halbverspeisten Äpfeln bewaffnet sind, nach 8 Uhr nichts mehr auf der Straße zu suchen — und schon garnicht, wenn dort grauenvolle Monster und knifflige Rätsel lauern! Nur gut, daß Kai Bickhoff wenigstens alle Levelcodes parat hat:

Level 2: MEDIT

Level 3: KRATTY

Level 4: MIRTES

Level 5: ARRAX

Level 6: JANIR

Level 7: TRINOS

Level 8: SIXAN

Der begabte Hobby-Ökologe, Umweltexperte oder Katastrophenschutzler kann mit **Global Effect** ja schon mal den „Ernstfall“ proben. Doch was tun, wenn auch auf der simulierten Erde die Kontrolle langsam entgleitet, Kriege toben, die Wälder sterben und die Luft knapp wird — kurz gesagt, der gesamte Planet vor dem ökologischen Zusammenbruch steht? Na, ganz einfach: Dann pfeift auf das Ozonloch, die erhöhten Kohlendioxidwerte, den sauren Regen und gebt standessen **PLENTY MORE WHERE THAT CAME FROM** ein (dabei auf Y=Z und die Leerzeichen zwischen den Worten achten). Mit dem „Snooze Button“ ins CLI gesprungen, müßt ihr nur noch mit der rechten Taste Eures Nagerlars die Menüleiste anklicken und somit das Pullup-Menü von „Global Effect Zzzz“ aufrufen. Was ihr dort finden werdet, entledigt Euch aller globalen Probleme (tja, ist eben doch nur ein Spiel und nicht Realität...)

Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

1665 / DT	74,95	LEGEND OF VALOUR / DT	74,95
AR SUPPORT / DT	59,95	LESLIE SUT LARRY 3 / DT	74,95
AMBERSTAR / DT	79,95	LEWANNIS / DT	44,95
AQUATIC GAMES / DT	59,95	LEWANNIS DATA DISK / DT	44,95
ASHES OF EMPIRE / DT	89,95	INTERPOOL	59,95
BAT 2 / DT	79,95	LURE OF THE TEMPTRESS / DT	69,95
BATTLE GLE / DT	69,95	LOTUS TURBO CHALLENGE 3 / DT	54,95
BATTLE GLE DATA DISK / DT	44,95	MAD TV / DT	74,95
B.C. KID / DT	64,95	MAD TV DATA DISK / DT	74,95
BROS OF PREY / DT	79,95	MIGHT & MAGIC 3 / DT	74,95
BLACK CRY / DT	59,95	MITH / DT	59,95
BUNDESLIGA MANAGER PROF. / DT	69,95	PALEON 2 / DT	69,95
CALIFORNIA GAMES 2	59,95	PARASOL STARS / DT	59,95
CARLEWIS CHALLENGE / DT	59,95	PERFECT GENERAL / DT	79,95
CENTERBASE / DT	66,95	PGA TOUR GOLF+COURSE DISK / DT	69,95
CENTURION DEF. OF ROME / DT	29,95	PINBALL DREAMS / DT	59,95
CIVILIZATION / DT	79,95	PINBALL DREAMS 2 / DT	69,95
CONQUESTADOR / DT	74,95	PRATES / DT	59,95
CRAZY CARS 3 / DT	59,95	PLAN 9 FROM OUTER SPACE / DT	79,95
DARK QUEEN OF KRYNN	66,95	PODCE QUEST 3 / DT	74,95
DAS SCHWARZE AUJES / DT*	74,95	POOLS OF DARKNESS	66,95
DELIVERANCE / DT	59,95	POPULOUS 2 / DT	69,95
DEPATRIER / DT	74,95	REMIERE / DT	59,95
DOUBLE DRAGON 3 / DT	59,95	PROJECT X / DT	59,95
DUNE / DT	74,95	PUSHOVER / DT	59,95
DYNABASTER / DT	69,95	RAILROAD TYCOON / DT	79,95
EPIC / DT	66,95	RED BARON / DT	74,95
EYE OF THE BEHOLDER 2 / DT	89,95	RED ZONE / DT	59,95
F-15 STRIKE EAGLE 2 / DT	79,95	REGENT / DT	74,95
F-16 FAUCON / DT	34,95	SECRET OF MONKEY ISLAND / DT	69,95
F-16 FAUCON MISSION DISK 1 CO. 2 E.	29,95	SECRET OF MONKEY ISLAND 2 / DT	79,95
FIRE AND ICE / DT	59,95	SENSEI SOCCER / DT	59,95
FIRST SAMURAI/MEGA ID MANIA / DT	74,95	SHADOW OF THE BEAST 3 / DT	59,95
FORALIA ONE GRAND PRIX / DT	79,95	SILENT SERVICE 2 / DT	79,95
GOOSE / DT	59,95	SIN ANI / DT	89,95
GRANDPRIX SOCCER CHALLENGE / DT	69,95	SIN CITY & POPULOUS / DT	74,95
HELIUM / DT	69,95	SPECIAL FORCES / DT	79,95
HISTORIQUE 1914-1918 / DT	79,95	SPORTS COLLECTION / DT	69,95
HOCK / DT	59,95	STARBYTE SUPER SOCCER / DT	66,95
HOTELMANAGER / DT	54,95	THE GAMES 92 / DT	72,95
INFERNUM / DT	59,95	THE HUMANS / DT	11,90
ISHAI / DT	74,95	THEIR FINEST HOUR / DT	69,95
JAGUAR X 220 / DT	59,95	THEIR FINEST HOUR MISSION DISK / DT	32,95
JIM POWER / DT	59,95	TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	72,95
JOHN BARNES EUROPE FOOTBALL / DT	59,95	TURRICAN / DT	24,95
JOHN MADDEN FOOTBALL / DT	59,95	TURRICAN 2 / DT	24,95
KICK OFF 2 / DT	59,95	WING COMMANDER / DT	79,95
KICK OFF 2/Giants of Europe / DT	19,95	UTIMA 6 / DT	69,95
KICK OFF 2/RETURN TO EUROPE / DT	19,95	WRESTLE MANIA / DT	59,95
KICK OFF 2/WINNING TACTICS	19,95	ZOO / DT	59,95
LEGEND / DT	72,95		

1 MB-Erw. f. Amiga (absch. & Uhr & schnelle Speicherchips)	69, —
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	159,00
Das Lucasfilm-Buch (dt.)	29,80
Das PC Game Power Buch (dt.)	24,80
Joystick Adapter für 4 Spieler	24,95

Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert. Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

Die Soliden

TIPS & TRICKS

Die Befreiung von Kalynthia scheint einem eher elitären Kreis vorbehalten zu sein — oder sind die Helden heutzutage schon so dünn gesät, daß sich nur zwölf mutige Recken finden, die bereit sind, für Freiheit und Honigkuchen ihr Leben in **Abandoned Places** zu riskieren? Wie dem auch sei, bei so geringer Auswahl ist es besonders wichtig, eine gute Party zusammenzustellen — sonst bekommt Ihr nämlich schon zu Beginn Eurer Reise ernsthafte Schwierigkeiten! Die nebenstehende Tabelle soll Euch dabei als kleine Entscheidungshilfe dienen.

Welche Helden Ihr nun wirklich in Eure Crew aufnehmt, sei Euch überlassen. Achtet nur darauf, daß der Priester FELIUS unter ihnen ist, denn er ist als einziger in der Lage, von Anfang an Nahrung für die Gruppe zu zaubern. Das magisch herbeigewünschte Essen sorgt nicht nur für das leibliche Wohl der Gruppe, sondern eignet sich auch hervorragend, um den Weg durch das Labyrinth zu markieren. Sobald Ihr die Treppe zur Außenwelt gefunden habt, laßt Eure Mannen per Schiff zum Festland übersetzen. Der Weise in der „Souls Abbey“ ist dann unser nächstes Ziel. Von ihm erhalten wir den Auftrag, den Dungeon unter der Stadt zu säubern. Nachdem wir auch den letzten Winkel von Monstern befreit haben, ist der weise Opi zufrieden und gibt uns den Tip, in „Kal Kalon“ nach dem Welt Atlas zu suchen. Der dort hausende Greis führt uns auf die Frage nach dem Atlas in die Bibliothek, wo wir nach einer etwas längeren Suchaktion auch prompt die begehrte Schwarte finden. Zurück in der „Souls Ab-

bey“ werden wir in die Geheimnisse des Buches eingeweiht und bekommen unseren nächsten Auftrag. Wie befohlen machen wir uns also nach „The Steps“ auf, um eine Schriftrolle zu finden. Mit dieser Rolle geht's erneut zum Weisen in „Kal Kalon“, da er das einzige runenkundige Lebewesen auf Kalynthia ist und uns somit den Text der Schriftrolle übersetzen kann. Dabei stellt sich heraus, daß wir mit der Rolle nur einen Teil des gesamten Schriftstücks besitzen. Die anderen Fragmente befinden sich in den „Mystic Mountains“ und den „Wurm Hills“. Weiterhin ist die Rede von drei besonderen Gegenständen, welche wiederum in je drei Teile zerbrochen und einzeln versteckt wurden. Ihr habt also nun die Qual der Wahl, welchen Auftrag Ihr als nächstes in Angriff nehmen wollt. Um Euch die Sache etwas zu erleichtern, folgt eine Liste mit den Fundorten der einzelnen Gegenstände:

Schriftrollenteile:

The Steps
Mystic Mountains
Wurm Hills

Schwertteile:

Broken Isles
Summer Vale
Mount Griffin

Die drei Teile können nur in der „Ruine de Maria“ vereinigt werden.

Stab der Hoheit:

Sands of Fire
Im Süden der Xorn Hills
Westküste des Lake Pureheart
Im „Draken Tor“ wird aus den Teilen wieder eins.

Kugel des Kommens:

Seers Point
Nördliche Küste des Lake of Dreams
Im Süden der Mystic Mountains

Steinzeitliche Luftrettungsaktionen per Tretokopter erfordern neben strammen Wadeln auch eine gehörige Portion Geschick. Da kann einem im Eifer des Gefechts schon mal ein verbissenes UGH! über die Lippen rutschen. Bevor Ihr jedoch total abkrampft, zieht Euch lieber die Tips von Michael Fuchs rein.

Das dumme aus der Wäsche glotzende Steinchen hat's in sich: Ihr könnt damit nicht nur einen Urstier, Vogel oder Dino betäuben, sondern auch Eure Zeit ein wenig verlängern. Wirft man den Felsbrocken nämlich auf den Baum mit den Äuglein im Stamm, so fällt eine Frucht zu Boden, die sich, sobald man sie aufhebt, in einen Zeitbonus verwandelt. Fällt das niedliche Mineral gleichzeitig auf einen Vogel und einen Stier, so ist das den Programmierern sogar ein Extraleben wert. Nur eines solltet Ihr dabei immer bedenken: Mit einem Stein im Heli ist kein Platz für einen Fluggast!

Wasser hat in der Steinzeit seine besonderen Tücken gehabt: Unabsichtlich gerammte Personen fallen schnell ins kühle Naß. Dem Schwimmkurs sei Dank, können sich alle Steinzeitler (außer Opi) über Wasser halten. Will man sie retten, so schwebt man ebenfalls in das feuchte Element und wartet, bis die nassen Kameraden zum Helikopter

gepaddelt sind. Unter Felsen, die bis an die Wasseroberfläche reichen, kann trotzdem hindurchgetaucht werden. Ihr müßt nur aus der richtigen Höhe ins Wasser einschlagen.

Stellt Euch folgende Situation bei **John Madden Football** vor: Die eigene Mannschaft steht an der 44 Yardlinie, vierter Versuch, und es fehlen noch 4 Yards zum neuen „First Down“. Ein „Fieldgoal“ ist aus dieser Entfernung für einen Normalsterblichen nicht zu schaffen... Also was tun? Ein Paß-Spiel oder vielleicht doch lieber einen Laufspielzug? Tja, wie sehr wünscht man sich doch dann einen neuen Ersten, um den Ball nicht durch einen „Punt“ zu verlieren! Mit Basti Grapes Trick ist dies kein Problem mehr:

Wenn sich die „Offense-Line“ nach der Wahl des Spielzugs aufstellt, hält man den Feuerknopf gedrückt. Nach einem Weilchen ruft unser Quarterback von selbst „Set!“, woraufhin wir den Joystick mit gedrücktem Feuerbutton nach hinten ziehen („Hut!“). In den meisten Fällen produziert die gegnerische „Defense“ daraufhin ein „Offsides“, was bekanntlich mit 5 Strafyards und einem First Down geahndet wird!

Name	Felius	Daniel	Delphia
Class	Cleric	Cleric	Cleric
Health	58	61	52
Magic	42	41	40
Str	10	9	8
Dex	12	13	12
Wis	14	15	14
Int	10	9	10
Con	9	11	12

Sprüche:

Nahrung
kl. Heilung
kl. Heilung
Feuerlauf
Lähmen

Name	Pomphus	Dyanor	Xylane
Class	Magier	Magier	Magier
Health	57	62	48
Magic	45	48	43
Str	8	11	7
Dex	14	13	12
Wis	12	11	13
Int	14	15	14
Con	10	9	10

Sprüche:

Licht
mag. Blitz
Spinnennetz
Licht
mag. Blitz
mag. Schild
Licht
mag. Blitz
Terror

Name	Cromer	Yael	Jaxon	Raynor	Cianon	Toholom
Class	Fighter	Fighter	Fighter	Fighter	Fighter	Fighter
Health	116	111	98	102	130	108
Magic	15	8	9	10	9	14
Str	15	14	13	13	16	15
Dex	13	15	14	13	14	15
Wis	7	6	8	8	6	9
Int	8	8	7	9	7	8
Con	14	13	14	15	15	13
Sprüche	0	0	0	0	0	0

Damit auch unsere Freezer-Fans in ordentliche Party-Stimmung kommen, haben wir uns diesmal wieder zu einer etwas umfangreicheren Version der Freezer-Ecke hinreißen lassen. Streift also die dicken Winterhandschuhe über, zieht die Pudelmütze tief ins Gesicht — jetzt wird gefreezed!

Amberstar: Die Programmierer hielten sich wohl für extraschlau, indem sie den Aufruf für ihre Cheatroutine entfernten, um Schummeln keine Chance zu geben. Nur leider haben die Burschen dabei etwas Wichtiges vergessen, nämlich die Routine selbst — sie ist nicht gelöscht worden! Na, da läßt sich doch mittels Freezer sicher was dran drehen...

Durchforstet mit Eurem Modul den gesamten Speicher nach der Bytekombination 00 18 41 4d 42. Es werden zwei Adressen gefunden, wovon jedoch nur die erste unser Interesse verdient. Ändert den Wert dieser Adresse von FF auf 00 und kehrt ins Spiel zurück. Wie Ihr durch einen Druck auf die HELP-Taste mit Freude feststellen werdet, ist der Cheatmode jetzt aktiviert. Auf dem Monitor flimmert eine Liste mit der neuen Tastaturbelegung, die von simpler Soundauswahl bis zum äußerst nützlichen Erhöhen von Erfahrungspunkten alles mögliche zu bieten hat. Ach ja, und solltet Ihr auf dummes Geschwafel stehen, so gebt in der Charakterüber-

sicht mehrmals **SCHNISM** ein...

Regent: Alle folgenden Adressen beziehen sich auf den ersten Spieler. Die Gesamtbevölkerung läßt sich in Adresse 30B34 und 30B35 manipulieren, das „einstellbare“ Volk in den Adressen 30B47 und 30B48. Die Anzahl der Arbeiter in den einzelnen Berufsgruppen kann in diesen Adressen verändert werden:

Fuhrmänner:	4D137
Winzer/Bauer:	4D13B
Weber:	4D13F
Grobschmiede:	4D143
Kunstschmiede:	4D147
Bäcker:	4D14B
Fleischer:	4D14F
Jäger:	4D153
Zimmermänner:	4D157
Bergmänner:	4D15B

Die Menge bestimmter Waren befindet sich jeweils in Doppeladressen (32-Bit Wörter):

Felle:	47F06/7
Leder:	48146/7
Holz:	481A6/7
Wolle:	48C26/7
Eisen:	48EC6/7
Gold:	49166/7

Euer Gesamtkapital ist unter den Adressen 4C907, 4C908 u. 4C909 zu finden.

Crazy Cars III: Geld, soviel das Herz begehrt, schreibt man sich in Adresse 152B7.

John Madden Football: In der Adresse 18329 findet Ihr die Anzahl der „Downs“. Wird hier eine Null eingetragen, erhält man nach dem

nächsten Spielzug ein neues „First Down“. Ist der Gegner mal in Ballbesitz, ändert man den Wert der Adresse auf 04 und heimst nach dem folgenden Spielzug automatisch wieder das Leder-Ei ein.

Borobodur: Die Leben findet Ihr in Adresse IDC9D. Die „Units“ stehen in IB809. Die Zeit läßt sich in Adresse 1E006 manipulieren.

Projekt X: Adresse C0B936 enthält die Levelkoordinaten. Zu Beginn ist hier der Wert 50 eingetragen. Ein größerer Wert beamt Euch nach Verlassen des Modul-Modes an eine bestimmte Stelle. Für die Zahlenwerte gilt hierbei: Probieren geht über Studieren! Durch eine 02 in der Adresse C0B939 erhält das Programm fälschlicherweise die Information, daß Ihr den Levelwächter bereits besiegt und somit den Level geschafft habt. Bei einem anschließenden Raumschiffverlust wird sofort der nächste Level geladen! Zum Schluß noch eine kleine Warnung: In höheren Levels können diese Adressen um ein paar Zähler höher liegen, also erst mal vorsichtig ausprobieren.

Shadow of the Beast III: Die paar läppischen Leben unseres Monster-Dompteurs lassen sich in Adresse 264 beliebig oft wieder auf Vordermann bringen.

Striker: Spieler 1 kann sein Tore-Konto in Adresse 4027

aufbessern, Spieler 2 muß sich dazu Adresse 4029 vorknöpfen.

Eye of the Beholder 2: Um die Experience-Level der Partymitglieder etwas aufzupeppen, trägt man seine Wunschwerte in folgende Adressen ein:

Charakter 1:	C6703E
Charakter 2:	C67198
Charakter 3:	C672F3
Charakter 4:	C6744D
Charakter 5:	C675A7
Charakter 6:	C67701

Bei Charakteren, die mehreren Klassen angehören, zählt man für jede zusätzliche Klasse zu der angegebenen Adresse vier dazu (hexadezimal zählen!) und trägt dort ebenfalls den gewünschten Wert ein. Wenn alles richtig eingegeben wurde, steigen Eure Helden nach jedem Kampf einen Erfahrungs-Level höher.

Sexy Droids: Mit Adresse C08863 läßt sich der Punktestand leicht zu unserem Vorteil korrigieren.

Nicky Boum: Die Adressen 34A7, 34A8 und 34A9 fungieren als Zähler für Megabomben, Bomben und Schlüssel. Die Adresse 34AA birgt die Anzahl der Leben.

Unser frostiger Dank gebührt Sven Schreiber, Andreas Latuszek, Jens Heuer, Thomas Bayer, Matthias Oggenfuss, Klaus Freyer, Andreas Albrecht, Kai Bickhoff sowie Thomas Dietz.

ACTION CARTRIDGE SUPER IV

Freezer der vierten Generation
Jetzt mit Soft Update Garantie

99 ab
DM

plus Versandkosten

Super IV Profi Version mit X-Copy
professional XP ab DM 159,-

- K.I.S.S. Kickstart Adapter extern 89,- DM
Wenn Ihr eingebaute Kickstart nicht mit Ihrem Spiel läuft, liegt es vielleicht an Ihrer Kickstart-Version. Der Adapter wird links an den A300500 Plus angeschlossen. Kickstart ROM drückt. Fertig. Dann können Sie zwischen der eingebaute und der externen Kickstart wechseln. Mit Gehäuse: 100 Kickstart 1, 2, 3 und 2.5. Gekauft am AMIGA 1000.
- Joy & Mouse Joystick-Maus Adapter 49,- DM
Sie vermeiden teure Reparaturen am Joystick-Mouse-Port, weil Sie nie mehr zwei Geräte einstecken müssen. Der Adapter schaltet automatisch um. Mit eingebautem DAUERSTÜCK (abnehmbar) für den Joystick.

PWH · Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1 · Tel.: 02273 - 2720



probleme beim lösen eines rollenspiels?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel:



Abandoned Places Amberstar Buck Rogers 1 & 2 Castle of Dr. Brain <u>Darkseed</u> Death Knights of Krynn Dungeon Master Eco Quest Elvira 1 & 2 Eternam Eye of Beholder 1 & 2 Fate-Gates of Dawn Heimdall <u>Hook</u>	Indiana Jones 3 & 4 Ishar Immortal, the Kathedrale, die King's Quest 5 <u>Laura Bow 2</u> Legend <u>Legend of Kyrandia</u> Lords of Doom <u>Lure of the Temptress</u> Might and Magic 3 Monkey Island 1 & 2 Obitus Pirates	Pools of Darkness Police Quest 3 <u>Prophecy of the Shadow</u> Robin Hood Adventure Shining in Darkness (MD) Space Quest 4 Spirit of Adventure Star Trek Adventure Treasures sav. Frontier Ultima 6 & 7 Ultima Underworld <u>Warriors eternal Sun (MD)</u> Wizardry 6 Cruise for a corpse
--	---	--

Bei uns können Sie auch das erste deutschsprachige Computer- und Konsolenrollenspielmagazin **Magic Worlds** zum Preis von 4 DM (plus Portokosten) bestellen. Es beinhaltet Berichte und Tips zu den neuesten Spielen.

Preise für eine Lösung 25 DM plus Nachschlag 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 75 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler und Irrtümer behalten wir uns vor.

c/o Markus Müller
Gerhardstrasse 2
1000 Berlin 21

Magic Line

Tel.: 030/391 84 95

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

1869	10/92	Tip	Day of Pharaoh	3/92	Tip	Hill Street Blues	5/92	Tip	Night Shift	5/91	Cheat	Space Quest 4	4/92	Long/Kart
Adams Family	9/92	Tip	Day of the Viper	3/91	Tip	Hook	10/92	Cheat/Long	Ninja Bani	4/91	Long	Space Hunter	5/90	Cheat
Aeroburner	1/91	Cheat	Days of Thunder	11/91	Cheat	Horror Zombies	3/91	Codes	Ninja Spirit	9/90	Cheat	Special Forces	7/92	Cheat
After the War	5/90	Codes	Delenda 2	3/91	Cheat/Codes	Horror Zombies	9/91	Cheat	N. Warriors (Ind.)	4/90	Tip	Speedball 2	4/91	Tip
After the War	7/90	Cheat	Delenda of the Crown	5/91	Cheat	House of Shadow	5/90	Tip	N. Warriors (Ind.)	7/90	Cheat	Speedball	1/92	Freezer
Agony	5/92	Cheat	Deliverance	9/92	Freezer	Hudson Hawk	5/92	Cheat	Nine	2/91	Cheat	Speedball 2	1/92	Freezer
Akron	5/92	Freezer	Der Feind	9/92	Tip	Hunter	4/92	Tip	Nuclear War	5/90	Tip	Star Wars	12/90	Codes
Alien Breed	2/92	Cheat	Der Spion, der mich liebt	2/91	Tip	Hunter	7/92	Tip	Obit	3/91	Karten	Spherical	4/91	Codes/Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer	Der Spion, der mich liebt	4/91	Cheat	Hydra	2/91	Cheat	Obit More (Lebens)	1/92	Codes	Spiralizer	1/92	Cheat
Alien Breed	3/92	Cheat	Decher	1/92	Tip	Hydra	1/92	Cheat	Operation Stealth	11/90	Long	Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Alien World	5/92	Cheat	Devious Designs	3/92	Codes	Immortal	1/91	Codes	Operation Stealth	2/91	Tip	Stadt der Löwen	1/91	Tip
Ambient	7/92	Long	Devious Designs	4/92	Codes	Impact	4/91	Codes	Operation Th. (Ind.)	4/90	Tip	Starflight	5/90	Tip
Amica	12/91	Codes	Devious Designs	5/92	Codes	Imperium	7/91	Tip	Operation Th. (Ind.)	5/90	Cheat	Starflight	11/90	Tip
Anarchy	4/91	Codes	Di/Generation	10/92	Freezer	Imperium	12/91	Tip	Operation Th. (Ind.)	7/90	Cheat	Starflight 2	1/91	Cheat
Another World	2/92	Long/Kart	Days of W. (Ind.)	3/90	Cheat	Impassable	10/90	Cheat	Operation Th. (Ind.)	9/90	Cheat	Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Antares	9/91	Tip	Dominator	7/91	Cheat	In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip	Ork	7/92	Freezer	Stormball	12/91	Cheat
Antares	11/91	Tip	Double Dragon 2	4/90	Tip	Indiana Jones 2	3/90	Tip	Osma	5/92	Codes	Stormland	4/90	Cheat
Antares	3/92	Tip	Double Dragon	10/91	Cheat	Indiana Jones 3	11/90	Tip	Out Run	2/91	Cheat	Storm Master	7/92	Cheat
Antares	7/90	Long	Double Dragon 3	1/92	Cheat	Indiana Jones 3	12/90	Tip	Outrun	11/91	Codes	Strider	3/90	Cheat
Apids	1/92	Cheat	Drachen von Loos	1/92	Tip	Indiana Jones 3	1/91	Tip	Over the Hill	9/91	Tip/Cheat	Strider	7/90	Cheat
Apids	4/92	Cheat/Tip	Dragon Breed	1/91	Cheat	Indiana Jones 3	3/91	Tip	Pacific Islands	9/92	Freezer	Strider 2	11/91	Cheat
Apids	10/92	Freezer	Dragonflight	12/90	Tip	Indiana Jones Action	7/90	Cheat	Pacific Islands	1/92	Cheat	Strys	7/90	Cheat
Arkadid 2	5/91	Cheat	Dragonflight	1/91	Tip	Indiana Jones 500	4/91	Tip	Pacific Islands	9/91	Cheat	Sunderland	7/91	Tip
Ark	7/92	Cheat	Dragonflight	2/91	Tip	Inspector Griffu	12/90	Long	Pacific Islands	2/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
APB	1/91	Cheat	Dragonflight	3/91	Tip	Interceptor	12/90	Cheat	Pacific Islands	9/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Apprentice	12/90	Codes	Dragonflight	7/90	Cheat	Interceptor	3/91	Tip	Pacific Islands	7/92	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Armed	4/92	Freezer	Dragon's Lair	3/91	Cheat	Interchange	10/91	Codes	Pacific Islands	12/91	Codes	Sunderland	2/91	Tip
Armed/Geddon	9/91	Tip	Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Long	International Karate	1/92	Cheat	Pacific Islands	5/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Armed/Geddon	10/91	Cheat	Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip	International Karate Plus	11/90	Cheat	Pacific Islands	5/92	Freezer	Sunderland	2/91	Tip
Armed/Geddon	3/90	Cheat	Dragon's Lair 2 Escape	2/91	Cheat/Long	Interphase	12/90	Cheat	Pacific Islands	5/90	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Armed/Geddon	11/90	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Invest	12/90	Tip	Pacific Islands	4/90	Codes	Sunderland	2/91	Tip
Astro Marine Corps	9/90	Codes	Dragon's Lair 2	9/91	Cheat	Invest	5/91	Tip	Pacific Islands	5/90	Codes	Sunderland	2/91	Tip
Atomic RoboKid	3/91	Cheat	Dragon's Lair 2	7/90	Tip	Iron Lord	4/90	Tip	Pacific Islands	9/90	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Atomino	11/91	Codes	Dragon's Lair 2	4/90	Tip	Iron Lord	5/90	Long	Pacific Islands	2/92	Freezer	Sunderland	2/91	Tip
Awesome	4/91	Tip	Dragon's Lair 2	5/90	Long/Kart	Iron Lord	9/90	Tip	Pacific Islands	7/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat	Dragon's Lair 2	10/92	Tip	Iron Lord	12/90	Tip	Pacific Islands	9/90	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Awesome	7/90	Tip	Dragon's Lair 2	12/90	Tip	Iron Lord	3/90	Tip	Pacific Islands	1/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Awesome	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	5/92	Tip	Iron Lord	10/90	Cheat	Pacific Islands	10/92	Long	Sunderland	2/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes	Dragon's Lair 2	10/92	Tip	Iron Lord	9/92	Cheat	Pacific Islands	7/90	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Back in the Future 2	11/90	Cheat	Dragon's Lair 2	4/92	Codes	Iron Lord	7/91	Cheat/Tip	Pacific Islands	9/90	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Back in the Future 3	7/91	Cheat	Dragon's Lair 2	7/91	Cheat	Iron Lord	4/92	Tip	Pacific Islands	1/92	Freezer	Sunderland	2/91	Tip
Back in the Future 3	9/91	Tip	Dragon's Lair 2	11/90	Cheat	Iron Lord	9/92	Cheat/Freez	Pacific Islands	17/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Bad Company	5/90	Tip	Dragon's Lair 2	5/90	Cheat	Iron Lord	7/92	Codes	Pacific Islands	11/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Bad Company	12/90	Tip	Dragon's Lair 2	11/91	Cheat/Long	Iron Lord	7/90	Codes	Pacific Islands	12/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Bar Games	3/91	Cheat	Dragon's Lair 2	2/91	Long/Tip	Iron Lord	4/90	Tip	Pacific Islands	10/90	Long	Sunderland	2/91	Tip
Bar Games	2/92	Tip/Freez	Dragon's Lair 2	5/91	Tip	Iron Lord	5/90	Cheat	Pacific Islands	2/92	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Bar Games	5/91	Tip	Dragon's Lair 2	7/92	Long/Kart	Iron Lord	2/91	Cheat	Pacific Islands	9/92	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Bar Games	2/92	Tip	Dragon's Lair 2	7/92	Freezer	Iron Lord	1/92	Tip	Pacific Islands	11/90	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Bar Games	10/92	Tip	Dragon's Lair 2	7/92	Freezer	Iron Lord	3/92	Long	Pacific Islands	12/91	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Bar Games	9/90	Tip	Dragon's Lair 2	1/91	Tip	Iron Lord	7/91	Tip	Pacific Islands	2/92	Codes/Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Bar Games	4/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/90	Tip	Iron Lord	3/90	Tip	Pacific Islands	3/92	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Bar Games	11/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/90	Cheat	Iron Lord	4/91	Cheat	Pacific Islands	7/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Bar Games	12/91	Codes	Dragon's Lair 2	5/91	Cheat	Iron Lord	11/91	Tip	Pacific Islands	11/90	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Battle the Data Disk 1	5/92	Codes	Dragon's Lair 2	7/92	Codes	Iron Lord	5/92	Tip	Pacific Islands	10/91	Long	Sunderland	2/91	Tip
Battle Squadron	7/90	Cheat	Dragon's Lair 2	7/91	Cheat	Iron Lord	3/92	Karten	Pacific Islands	4/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Battle Squadron	12/90	Cheat	Dragon's Lair 2	3/91	Codes	Iron Lord	9/90	Cheat	Pacific Islands	10/91	Codes	Sunderland	2/91	Tip
Battle Valley	9/91	Cheat	Dragon's Lair 2	7/90	Cheat	Iron Lord	4/90	Cheat	Pacific Islands	7/91	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Beach Volley	3/90	Cheat	Dragon's Lair 2	9/91	Cheat	Iron Lord	4/90	Cheat	Pacific Islands	10/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Beverly Hills Cop (Ind.)	7/90	Cheat	Dragon's Lair 2	10/91	Long/Kart	Iron Lord	3/91	Tip	Pacific Islands	3/91	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Beyond the Gates	9/91	Cheat	Dragon's Lair 2	5/92	Long/Kart	Iron Lord	4/91	Long	Pacific Islands	9/92	Freezer	Sunderland	2/91	Tip
Birds of Prey	2/92	Tip	Dragon's Lair 2	5/92	Cheat	Iron Lord	12/91	Long/Cheat	Pacific Islands	7/92	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Black Cyp	4/92	Tip	Dragon's Lair 2	1/92	Cheat	Iron Lord	1/92	Cheat	Pacific Islands	7/92	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Black Cyp	5/92	Long	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	2/92	Freezer	Pacific Islands	9/92	Codes	Sunderland	2/91	Tip
Black Cyp	7/92	Tip	Dragon's Lair 2	7/92	Freezer	Iron Lord	3/92	Cheat	Pacific Islands	3/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Black Cyp	7/92	Tip	Dragon's Lair 2	4/91	Tip	Iron Lord	4/92	Tip	Pacific Islands	9/91	Long	Sunderland	2/91	Tip
Black Cyp	4/92	Freezer	Dragon's Lair 2	7/92	Freezer	Iron Lord	5/92	Tip	Pacific Islands	10/91	Long	Sunderland	2/91	Tip
Black Tiger	9/90	Cheat	Dragon's Lair 2	1/92	Tip	Iron Lord	10/92	Cheat/Freez	Pacific Islands	11/90	Codes	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	9/91	Cheat	Dragon's Lair 2	2/92	Freezer	Iron Lord	11/90	Long/Kart	Pacific Islands	12/90	Codes	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	3/90	Karten	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	12/90	Karten	Pacific Islands	5/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	4/90	Karten	Dragon's Lair 2	11/90	Tip/Cheat	Iron Lord	12/90	Tip	Pacific Islands	9/91	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	7/90	Tip	Dragon's Lair 2	3/91	Long/Kart	Iron Lord	1/91	Karten	Pacific Islands	4/90	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	9/90	Tip	Dragon's Lair 2	7/91	Tip	Iron Lord	2/91	Karten	Pacific Islands	11/90	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	4/91	Tip	Dragon's Lair 2	1/91	Tip	Iron Lord	3/91	Codes	Pacific Islands	12/90	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	2/92	Tip/Freez	Dragon's Lair 2	2/91	Long	Iron Lord	2/91	Codes	Pacific Islands	1/91	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	7/91	Codes	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	4/91	Tip/Codes	Pacific Islands	5/92	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	7/90	Tip	Dragon's Lair 2	11/91	Cheat/Long	Iron Lord	1/92	Freezer	Pacific Islands	7/92	Freezer	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	7/90	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Iron Lord	5/92	Cheat	Pacific Islands	2/92	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	9/90	Tip	Dragon's Lair 2	4/92	Tip	Iron Lord	1/91	Codes	Pacific Islands	11/90	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	4/91	Tip	Dragon's Lair 2	7/92	Tip	Iron Lord	1/91	Codes	Pacific Islands	12/90	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/92	Tip	Iron Lord	9/92	Codes	Pacific Islands	11/91	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	4/90	Tip/Cheat	Iron Lord	9/91	Codes/Cheat	Pacific Islands	14/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	5/90	Tip	Iron Lord	10/90	Codes	Pacific Islands	11/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	12/91	Tip	Iron Lord	11/90	Codes	Pacific Islands	11/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	3/92	Cheat	Iron Lord	2/91	Codes	Pacific Islands	11/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	1/92	Freezer	Iron Lord	9/91	Tip	Pacific Islands	4/90	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	4/91	Tip	Dragon's Lair 2	11/91	Cheat	Iron Lord	10/91	Tip	Pacific Islands	4/90	Long	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	9/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/92	Freezer	Iron Lord	1/92	Freezer	Pacific Islands	11/90	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	2/92	Freezer	Iron Lord	7/91	Cheat	Pacific Islands	7/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/90	Codes	Iron Lord	12/91	Cheat	Pacific Islands	2/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	1/92	Freezer	Iron Lord	5/92	Cheat	Pacific Islands	4/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	9/91	Tip	Iron Lord	4/91	Tip	Pacific Islands	4/91	Tip	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	3/90	Long	Iron Lord	11/90	Codes	Pacific Islands	5/91	Codes	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	4/90	Long/Kart	Iron Lord	3/91	Tip	Pacific Islands	12/91	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	3/90	Codes	Pacific Islands	2/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	3/90	Codes	Pacific Islands	2/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	3/90	Codes	Pacific Islands	2/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	3/90	Codes	Pacific Islands	2/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	3/90	Codes	Pacific Islands	2/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	3/90	Codes	Pacific Islands	2/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	10/91	Tip	Iron Lord	3/90	Codes	Pacific Islands	2/92	Cheat	Sunderland	2/91	Tip
Blazing Thunder	10/91	Tip	Dragon's Lair 2	1										

SOFT CONCEPT

Wir machen Preise !! Keine Träume

WINGCOMMANDER	Amiga	DM	69,95
GUNSHIP 2000	Amiga	DM	79,95
CASTLE OF DR. BRAIN	Amiga	DM	59,95
DER PATZIER	Amiga	DM	79,95
MONKEY ISLAND TRILOGY	Amiga	DM	499,95**
DARKLANDS	PC	DM	119,95
ULTIMA VII DATA DISK	PC	DM	39,95
SHERLOCK HOLMES	PC	DM	119,95
HUMANS	PC	DM	54,95
STRIKE COMMANDER	PC	DM	49,95**

Spread the word...not the disks !
 Ich bin 10 Stunden jeflogen.. keen jetoßen
 Do BRAINSTE voll ab
 Dich formatiere ich auch noch ..!!
 copps ..gemogelt.. ätsch
 Hätte ich bloß auf meinen Englischlehrer gehört
 ...
 Boah ey ! (16 HD's) Diskboxen auf Anfrage
 FSK : ab 6 Jahren
 Bald für Ihren 786'er DX DOS 7.0 required

** nur ein Druckfehler !

Versand

☎ 030/336 80 65

Ladenverkauf

☎ 030/621 40 66/67

☛ **Hermannstrasse 12 - 1000 Berlin 44**

Ladenlokal ca. 150 m vom Hermannplatz

FNAC

FNAC FNAC FNAC FNAC FNAC

FNAC FNAC FNAC FNAC FNAC

Soft & Hardware . CD's . TV . Video . Hi-Fi . Bücher

IBM - AMIGA - APPLE - SNES - NES - GAMEBOY

MEGA DRIVE - GAMEGEAR - MASTER SYSTEM

Wing Commander	Ami	79,95	Finalfantasy III	SNES	119,95	Action Replay	GBUY	109,95
1869	Ami	69,95	Super Probotector	SNES	109,95	Indiana Jones	GBUY	79,95
Humans	Ami	79,95	Street Fighter II	SNES	139,95	Pitfighter	GBUY	79,95
B 17 Flying Fortress	IBM	109,95	Parodius	SNES	109,95	Simpsons II	GBUY	79,95
Sherlock Holmes	IBM	99,95	Desert Strike	MEGA	99,95	Star Trek	GBUY	79,95
Darklands	IBM	109,95	Lemmings	MEGA	109,95	Ultima	GBUY	79,95
			Jorden VS Birds	MEGA	79,95	WWF II	GBUY	79,95

MEINECKE STR. 20 - 24 / Ku - Damm

1000 BERLIN 15

Tel. 030 / 884 72 240

KEIN VERSANDHANDEL!

Spiele, die für eine gute Sache oder einen profitablen Zweck werben, sind in Mode: „Das Erbe“ machte sich für die Umwelt stark, „Check It“ für die IG Metall, und hier kommt das Game zur Landesbausparkasse Münster...

Vorläufig gibt's das SF-Adventure allerdings nur in den LBS-Filialen von Nordrhein-Westfalen, dafür jedoch zum kundenfreundlichen Vorzugspreis von 20 Steinen. Abenteuerlustige Bausparer im übrigen Bundesgebiet müssen sich bis Januar gedulden, wo sie dann in regulären Software-Shops den regulären Li-

stenpreis blechen dürfen. Ja, lohnt denn das?

Wohl kaum. Die Grafik ist ganz nett, die Soundunterma- lung geht auch halbwegs in Ordnung, und die narrensiche- re Handhabung ist sogar ein Volltreffer — aber Spielspaß wird man dieser Mixtur aus einer dünnen Story, magerem Gameplay und einem Schwierigkeitsgrad, der selbst Genre- Neulinge zum Gähnen bringt, nur schwerlich entlocken kön- nen. Dreh- und Angelpunkt der Geschichte ist die Unter- wasser-Stadt Rockfellow Tower, deren Boß entführt wurde, worauf dessen engster Mitarbeiter die Macht im nun- mehr führungslosen Turm an



sich reißen möchte. Das soll verhindert werden, wobei das Programm ganz auf Nummer Sicher geht: Man kann sich praktisch nicht verlaufen, da ein Informationssystem im Turm-Aufzug jede Örtlichkeit haarklein anzeigt; man kann bei den Multiple Choice-Ge- sprächen nicht viel falsch ma- chen, weil es dabei eh bloß um Belanglosigkeiten geht, und man hat ganz allgemein nur sehr wenig Einflußmöglich- keiten.

Tja, was von Vision positiv im Gedächtnis bleibt, das sind eigentlich nur ein paar hü- sche Gags, die humorvollen Texte und die Tatsache, daß die Werbebotschaft angenehm dezent rübergebracht wird. Ein bißchen wenig, oder?(C. Borgmeier)



VISION (RAINBOW ARTS/LBS)

SF - ADVENTURE

40%

„LIEDER MIETE“



GRAFIK	72%
ANIMATION	66%
MUSIK	51%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	33%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 20,-/89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

35. Also schön: Du stehst im Flur des Verlags und hast die Auswahl zwischen einigen Türen. Eine trägt die Aufschrift „Biggest Boss“ (17), eine ist nicht weiter markiert (48), und an zweien hängen hand- gekrakelte Zettel. Der linke infor- miert darüber, daß Oskar und Max dahinter hausen (13), auf dem rechten steht „Joe, Richy und Pe- ter“ zu lesen. Eine nachträglich hinzugefügte Ergänzung lautet „plus Rein-hart und Moni, noch härter“. Wenn Du Dir diesen Här- tetest zumuten möchtest, mußt Du bei (27) weitermachen, ansonsten wäre da noch ein simpler Durch- gang (10).

36. Mit der gesammelten meditati- ven Autorität Deiner Persönlich- keit schlenderst Du auf den Schlit- zer zu, deutest auf die Indy-Disk und fragst: „Was issnu mit dem Text? Endlich fertig? Her damit — und Brigitta brauch ich zum Kor- rekturlesen! Numächschon!“ Lei- der hast Du wohl zu tief meditiert, denn ein Teil Deines genialen Ge- dankeninhalts strömt auf Schorsch über, und er antwortet Dir in klar- stem Deutsch: „Achkommalter, auf den Trick is doch schon keiner mehr reingefallen, als Motorhead noch Windeln anhatte.“ In aller Seelenruhe packt er sein Opfer

DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

und macht sich nach Westen da- von. Du starst ihm nach, hoffst, daß dieser Effekt nur zeitweilig ist, und liest bei (14) weiter.

37. Eine Leiter führt nach unten, und so etwas wie Notbeleuchtung sorgt für trübe Helligkeit. Eine Tür nach Westen steht halb auf, und dahinter ertönt rhythmisches, dumpfes Rumpeln, gemischt mit dem „Liräää!“-Gebrüll von Schorsch. Du wappnest Dich zum entscheidenden Kampf! Moni wappnet sich unter (30), Richy mit der Nr. (41), Joker macht mit (44) weiter, Reinhard mit (46), und Oskar liest (49).

38. Nach einigen Schritten nähert Du Dich dem Parkplatz des Joker- Verlags. Endlich hat die Latsche- rei ein Ende, außer für Moni, die bei (53) weitertrötet. Richy liest bei (23) weiter, Joker bei (45), Reinhard bei (4) und Oskar bei (32).

39. Du windest Dich näher heran. Da scheint ein im Boden veranker-

tes Gitter aufgeschlitzt worden zu sein! Darunter ist ein gemauertes Loch, das zu einem Kellerfenster der Kreisch-Kasse führt. Das Fen- sterglas ist zerbrochen! Weiter bei (9).

40. Wie ein Fisch im Wasser wirfst Du Dich blitzschnell auf die Seite und streust dem Schlitzer et- was vom lockeren Sand in die Au- gen. Er brüllt auf („Hulää! AAArggh! Lirääläg!“) und wetzt in Richtung Westen von dannen, eine quietschende Brigitta unter'm Arm. Puh, das war knapp! Weiter bei (55).

41. Todesmutig packst Du Deinen Gameboy und tust so, als sei er ei- ne hochfrequente Zerpixelungs- waffe. Du öffnest die Tür ganz und betrittst den Nachbarraum (52).

42. Irgendwo hier muß doch Dein schwarzer Pyjama herumliegen, den Du immer fürs Mittagsschläf- chen benutzt. Du steigst über das Chaos hinweg und findest den Dress vor dem Fenster. Jemand hat

ihn als Vorhang zweckentfremdet; vermutlich Richy. Du schlüpfst in die Klamotten und fühlst Dich so- gleich richtig kuschelig. Hey, nicht einpennen! Es geht nämlich wei- ter, und zwar bei (35)

43. Tschä, hinter Schorsch ragt ein einsamer Baum in die Lüfte, gera- dezum ideal für eine Ninja-Attacke von oben. Vorsichtig kletterst Du hinauf und hängst bald außer Reichweite des Schlitzers auf ei- nem stabilen Ast. Jetzt wäre es nicht schlecht, wenn man einen standesgemäßen Wurfstern hätte! Dein suchender Blick fällt auf den nächtlichen Himmel, und ehe je- mand „Pff!“ sagen könnte, greifst Du nach oben, erwischst jedoch leider nur einen Fixstern, der sich einfach nicht ablösen läßt. Wenn Du den Trick nochmal versuchen willst, ab zur Nr. (3), ansonsten mußt Du bei (24) weiterlesen.



FS Software

Computerzubehör & Softwarefachgeschäft

Aktuelle Software zu Top Preisen

AMIGA SOFTWARE



1889	dv.	78.95	Locomotion	dv.	82.95	Team Yankee	69.95	
A 320 Airbus +	dv.	84.95	Loom	dv.	74.95	Tennis Cup 2	74.95	
Addams Family (1MB)	dv.	82.95	Lotus Esprit Tur.Ch.2	da.	82.95	Terminator 2	da.	82.95
Agony	dv.	82.95	Lure of Temptress	dv.	89.95	The Beast 2 d.T.	82.95	
Ali Bucks (1MB) +	dv.	89.95	Mad Tv	dv.	74.95	Their Finest Hour	74.95	
Alcatraz	dv.	82.95	Mega Fortress	dv.	89.95	Their Finest Hour M. Disk	44.95	
Another World	dv.	84.95	Mega Sports	da.	82.95	Tip Off	82.95	
Apydis	dv.	89.95	Myth (1MB)	dv.	82.95	Titus the Fox (1MB)	82.95	
Aquarventura +	dv.	82.95	On the Road	dv.	89.95	Tnt 2	89.95	
Bene D.T.C.F.	dv.	79.95	Paradise Islands	dv.	74.95	Ultima 4	da.	82.95
Battle Isle	dv.	74.95	Perfect General	dv.	84.95	Ultima 5	da.	89.95
Battle Isle Data	dv.	45.95	PGA Tour Golf +	dv.	74.95	Ultima 6 +	74.95	
Birds of Prey	da.	84.95	PGA Tour Golf & Course	89.95	Uma II	da.	89.95	
Black Crypt. (1MB)	da.	89.95	PGA Tour Golf Course +	35.95	Unend. Gesch. 2	dv.	89.95	
Bundesliga Man. prof	dv.	89.95	Pinball Dreams	82.95	Uss John Young 2	da.	82.95	
Castles	dv.	74.95	Pirates	da.	82.95	Utopia	da.	74.95
California Games II +	dv.	82.95	Pit Fighter	82.95	Utopia New World	39.95		
Carl Lewis Chall. +	da.	82.95	Player Manager	dv.	45.95	Vengas, o. Excalibur	dv.	89.95
Cartoon Collection	dv.	82.95	Plane 9 from o.Space	dv.	89.95	Videokid	82.95	
Centerbase +	dv.	89.95	Put Panic	da.	82.95	Volfred	da.	82.95
Conquestador (1MB) + dv.	74.95	Police Quest 3	dv.	74.95	Vroom	82.95		
Conf. Korea + M. East +	dv.	89.95	Pools of Darkness	89.95	Warlords (1MB)	82.95		
Crazy Cars 3	dv.	82.95	Populous 2 (1MB)	dv.	74.95	Warriors of Releyna	dv.	89.95
Cruise for a Corpse	dv.	89.95	Populous Editor	da.	39.95	Wayne 2 Canada Cup	dv.	89.95
Das Schwarze Auge + dv.	79.95	Populous + Cim City	89.95	Whirlwind Snooker	dv.	89.95		
Death Knights o Kyrnn	dv.	74.95	Ports of Call	dv.	82.95	Wild West World	dv.	89.95
Deliverance +	dv.	82.95	Railroad Tycoon	dv.	89.95	Willy Beam.	da.	74.95
Der Patrizier	dv.	74.95	Realms	dv.	89.95	Wing Commander	V.mö	
Die Kathedrale	dv.	89.95	Regent	dv.	79.95	Winter Supersports 92	82.95	
Dino Dan (1MB) +	dv.	82.95	Rebel Racers +	dv.	89.95	Winzer	dv.	89.95
Dune (1MB) +	dv.	89.95	Red Baron (1MB)	dv.	74.95	Wonderland (1MB)	89.95	
Elvira 2 (1MB)	dv.	79.95	Return of Medusa	dv.	89.95	World C. Rugby 5N. +	89.95	
Epic (1MB)	dv.	74.95	Rise of the Dragon	dv.	89.95	World Class Rugby	82.95	
Euro Footballchampion. +	dv.	82.95	Risky Woods +	da.	89.95	World Series Cricket +	89.95	
Euro Championship 92 +	dv.	82.95	Robocop 3	dv.	82.95	WWF Wrestlingmania	82.95	
Eye of the Beholder	dv.	74.95	Rolling Ronny	dv.	89.95			
Eye o. Beholder 2 (1MB)	dv.	89.95	Rolling Ronny	dv.	89.95			
Exodus 3010	dv.	89.95	Secret of M. Island 1	dv.	74.95			
Fire and Ice	dv.	82.95	Secret of M. Island 2	dv.	89.95			
Fisteam 2000 (1MB) +	dv.	89.95	Sensible Soccer	dv.	82.95			
Flight Simulator 2	dv.	74.95	Shadowlands +	dv.	89.95			
Floor 13 +	dv.	89.95	Silent Service 2	dv.	79.95			
G. Taylor Soccer (1MB)	dv.	82.95	Sim City Arch.1 (1MB) +	dv.	29.95			
Global Effect (1MB)	da.	74.95	Sim City Arch.2 (1MB) +	dv.	29.95			
Goblins	dv.	82.95	Sim Ant	dv.	89.95			
Haegar	dv.	82.95	Simsons	dv.	82.95			
Heart of China	dv.	74.95	Sky Cabbie	dv.	82.95			
Heimdall (1MB)	dv.	79.95	Space Max (1MB)	dv.	89.95			
Hook (1MB) +	dv.	82.95	Space Quest 3	dv.	89.95			
Ian Botham Cricket	dv.	89.95	Space Quest 4	dv.	74.95			
Jaguar XJ 220 (1MB)	dv.	82.95	Special Forces	da.	89.95			
Jim Power	da.	59.95	Sports Best	da.	82.95			
John B. European Footb.	dv.	59.95	Sporting Gold	dv.	82.95			
John Madden Football	dv.	89.95	Starbyte Super Soccer	dv.	89.95			
Kaiser	dv.	99.95	Storm Master	dv.	74.95			
King's Quest 5 (1MB)	dv.	74.95	Stratego	da.	82.95			
Kid Glovers 2	dv.	89.95	Strike Fleet	da.	89.95			
Kick Off 2	da.	82.95	Striker (1MB)	da.	82.95			
Kind of Magic 3	da.	82.95	Strip Poker Delux 2	dv.	82.95			
Last Ninja 3	dv.	82.95	Supaplex	dv.	82.95			
Leander	dv.	74.95	Super Heroes	dv.	89.95			
Legend	dv.	89.95	Super Monaco G.F	dv.	82.95			
Legend of Fairhail	dv.	89.95	Super Sim Pack	dv.	89.95			
Leisure S.L. 1 (1MB)	da.	74.95	Super Ski 2	dv.	82.95			
Leisure S.L. 3	dv.	89.95	Super Space Invaders	dv.	82.95			
Leisure S.L. 5 (1MB)	dv.	74.95	Super Tetris	da.	74.95			
Lemmings Boot+Add On	dv.	84.95	Switch Blade 2	da.	82.95			
Links	dv.	89.95	Swiv	da.	45.95			

Bestellen könnt Ihr
telefonisch o. per Post
Mo - Fr 14 - 21 Uhr.
Sa. 9 - 14 Uhr
geliefert wird per
Nachnahme + 6,- DM
o. portofrei per Vorkasse
(Bar, Scheck)
Ab 150 DM portofrei.
Ab 200 DM 3% Skonto
Bestellt am besten
noch heute bei
FDS
SOFTWARE
Wodental 37 4320 Hastingen
Tel. (02324) 27104
Jetzt auch im BTX
* 20029 1992 #

Bestellen könnt ihr
telefonisch o. per Post
Mo - Fr 14 - 21 Uhr.
Sa. 9 - 14 Uhr
geliefert wird per
Nachnahme + 6,- DM
o. portofrei per Vorkasse
(Bar, Scheck)
Ab 150 DM portofrei.
Ab 200 DM 3% Skonto
Bestellt am besten
noch heute bei
FDS
SOFTWARE

Wodental 37 4320 Hattingsen

Tel. (02324) 27104

Jetzt auch im BTX

* 20029 1992 #

HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073



Software Titel	MS-DOS	AMIGA	Software Titel	MS-DOS	AMIGA
1889 d	89.50	79.50	LS Larry 5 d	89.50	79.50
AMOS deutsch	-	99.50	Lure of Temptress	89.50	69.50
AMOS EASY	-	89.50	Mad TV d	89.50	79.50
AMOS 3 D	-	79.50	Mad TV Data d	29.50	29.50
AMOS Compiler	-	59.50	Microprose G. Prox d	a. A.	89.50
Abandoned Places d	89.50*	79.50	Might & Magic 3 d	89.50	79.50
Addams Family	-	59.50	Monkey Island 1 d	89.50	79.50
			Monkey Island 2 d	89.50	89.50
			Myth	-	59.50
			Pacific Island	79.50	69.50
			Paperboy 2	69.50*	59.50
			Paramax	-	29.50
			Patrizier d	89.50	79.50
			Paladin 2 d	79.50	89.50
			Patton Strikes Back	89.50	79.50*
			Perfect General	89.50	89.50
			Pinball Dreams	a. A.	59.50

Ashes of the Empire
mit Videocassette 99.50* 89.50

Air Support - 59.50
Airbus 320 d 99.50 99.50

Air Warrior 89.50 79.50
Online Flugsimulation, ausschließlich per
Modem zu spielen, der absolute Wahnsinn

Amberstar 89.50 89.50

Another World 79.50 89.50

Apydis - 59.50

Aquatic Games - 59.50*

BAT 2 89.50* 89.50*

Bards Tale Constr. 89.50 79.50*

Battle Isle d 89.50 79.50

Battle Isle Detadisk 49.50 49.50

Birds of Prey 89.50 79.50

Black Crypt d 79.50* 89.50

Bundesl. Man. Pro 79.50 79.50

Castles 79.50 89.50

Castles Data 39.50 39.50*

Chessmaster 2100 89.50 59.50

Civilisation d 109.50 89.50

Conquestador 79.50 79.50

Conquestador Scenery 59.50* 59.50*

Covert Action 89.50 89.50

Centerbase - 89.50

Crisis in the Kremlin 89.50 89.50*

Deemonsgate 89.50* 79.50*

Dark Queen o Kyrnn 79.50 79.50

Das Schwarze Auge 89.50 79.50*

Death Knights of Kyrnn 79.50 79.50

Discovery 79.50 89.50

Dune Wüstenplanet 89.50 89.50

Elvira 2 d 89.50 79.50

Epic 79.50 89.50

Eye of Beholder d 89.50 79.50

Eye of Beholder 2 d 89.50 89.50

Fate Gates of dawn 79.50 79.50

Fighter Command 89.50 89.50

Flames of Freedom 89.50 89.50

F 15 Strike Eagle 2 99.50 89.50

F 16 Falcon 39.50 39.50

F 16 Combat - 29.50

G-Loc - 59.50

Great Courts 2 - 89.50

Global Effect d 89.50 79.50

Goblins 79.50 89.50

Graham Taylor Soccer - 59.50

Gunship 2000 109.50 a.A.

Gunsh. 2000 Scenario 59.50 a.A.

Home Alone 89.50 59.50

Hook d 89.50 89.50

Indiana Jones 3 d 79.50 79.50

Ishar d 79.50 79.50

J. B. Football - 89.50

John Madden Footb - 89.50

Kaiser d 99.50 99.50

Kings Quest 4 99.50 79.50

Kings Quest 5 d 99.50 79.50

Legend 79.50 89.50

Lemmings 2 89.50* 89.50*

Links d.A. 89.50 89.50

Lord of the Rings 89.50 79.50

Lotus Esprit 2 - 59.50

Lotus Esprit 3 - 59.50

Ladenpreise können variieren. * Riesenauswahl in Versand und Laden

Plan 9 from Outerspace
mit Videocassette 99.50 79.50

Police Quest 3 d 89.50 79.50

Pools of Darkness 89.50 89.50

Populous 2 plus - 89.50*

Powermonger 89.50 79.50

AT-BUS-Festplatte für AMIGA
incl. 16 Bit Controller, Gehäuse und
dt. Handbuch, komplett Anschluß -
fertig installiert, bis 8 MB aufrüstbar

105 MB/0 MB RAM 998,-
105 MB/2 MB RAM 1.198,-

Race Driver 89.50 89.50

Railroad Tycoon d 99.50 89.50

Realms 79.50 89.50

Red Baron deutsch 89.50 89.50

Robin Hood SIERRA 89.50 79.50

Scenario STARBYTE 89.50 89.50

Sensible Soccer - 59.50

Shadowlands 89.50 89.50

Shadowworlds 89.50* 79.50*

Silent Service 2 89.50 89.50

Sim Ant d 89.50 89.50

Space Max - 89.50

Space Quest 4 d 79.50 79.50

Special Forces 99.50 89.50

Strip Poker Deluxe 2 - 69.50

Steel Empire 89.50 89.50

Stone Age 89.50 59.50

Striker - 59.50

Stratego - 89.50

Super Tebris 99.50 84.50

Their Finest Hour - 79.50

Titus the Fox d 89.50 59.50

Treasure Savage Front 79.50 79.50

Utopia - 89.50

Utopia, New Worlds - 39.50

Ultima 9 89.50 79.50

Vengeance of Excalibur 79.50 89.50

Vikings 79.50 79.50

Vroom - 59.50

Vroom Data - 49.50

Warriors of Releyna 89.50* 89.50

Gerade mal acht Monate liegen zwischen 21st Century's phantastischem Debut-Flipper „Pinball Dreams“ und seinem Nachfolger — können die Spielhallenbesitzer jetzt endgültig ihre Läden dichtmachen?

Nein, soweit ist es noch nicht, denn statt Revolution bietet Pinball Fantasies „nur“ Evolution; sprich vier neue Unterlagen für die schnelle Silberkugel. Die narrensichere Tastatur-Steuerung (die Maus dient nach wie vor nur zum Starten des Balls) wurde also praktisch 1:1 vom Vorflipper übernommen, aber abgesehen von der obligaten Rempel-Taste, gab und gibt es daran schließlich auch nichts zu rütteln...

Was nun den Spielspaß betrifft, steht das zweite Digi-Pinball dem ersten nicht nach, erneut sind Design und Optik über alle Zweifel erhaben: „Partyland“ startet mit einem kunterbunten Jahrmarkts-Hintergrund, „Speed Devils“ präsentiert verschiedene Motive rund ums Auto, die „Billion Dollar Gameshow“ zeigt sich im Glücksrad-Gewand, und „Stones'n'Bones“ kommt im Fantasy-Look samt Totenköpfen daher. Die Anordnung der Bumper, Rampen, Boni etc. ist raffiniert und ausgefuchst

wie eh und je; vermißt haben wir lediglich Freispiele und die Möglichkeit, mehrere Bälle auf einmal durch die Gegend bugsieren zu können. Naja, zum Ausgleich verlost der Rechner nach dem Game Over via Zufallsgenerator einen Extraball.

Besonderes Augenmerk richtete das schwedische Programmiererteam von Digital Illusions diesmal auf vertrackt angeordnete Transportkanäle, die immer eine höllische Konzentration darauf verlangen, wo die Kugel im nächsten Moment wieder auftaucht. Überhaupt ist Geschwindigkeit hier Trumpf! Jede der farbenfrohen Stages ist über zwei Screens groß und wird blitzschnell und butterweich nach oben bzw. unten gescrollt; die Kugel flitzt nicht nur rasant über die Plattform, auch das Rollverhalten (Bahn, Beschleunigung, Aufpralldämpfung) steht dem ihrer „echten“ Kneipen-Kollegen nicht nach. In punkto Sound hat Pinball

Fantasies gegenüber dem Vorgänger noch einmal leicht zugelegt: Die Begleitmusiken passen stets prima zum Thema des jeweiligen Levels und klingen nun noch einen Deut rhythmischer und origineller; auch die Sound-FX rumpeln nun etwas kraftvoller aus dem Lautsprecher.

Darüberhinaus sind noch Detailverbesserungen zu vermelden, etwa daß die Highscores hier nicht mehr „komplett“, sondern für jeden Flipper einzeln gespeichert werden. Auch das Anzeigeboard hat erkennbar an Lesbarkeit gewonnen, und statt sieben Spielern, dürfen nun derer acht (hintereinander) die Kugel scheuchen. Die Frage ist bloß, ob derlei Fortschritte nicht auch in Form einer preisgünstigen Datadisk machbar gewesen wären? Naja, grau ist bekanntlich alle Theorie, und in der Praxis werden zumindest all jene von Pinball Fantasies begeistert sein, die den Vorgänger noch nicht besit-

zen. Und eingefleischte Pinball-Träumer können sich ja (hoffentlich) bei einem kleinen Probespielchen ihr eigenes Bild machen... (pb)

PINBALL FANTASIES (21ST CENTURY ENTERTAINMENT)

FLIPPER - SIMULATION

83%

„AUSGEFELT“



GRAFIK	79%
ANIMATION	84%
MUSIK	82%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	89%
DAUERSPASS	84%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	NEIN



Der Partyland-Flipper



Keine Grabesstimmung bei den Stones'n'Bones

**DER BALL, AUS
DEM TRÄUME
SIND?**



(c) Microsoft Ltd



MEGALOMANIA

Als Gott-Anwärter müssen Sie sich vom Anfang der Welt durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kämpfen.

(c) Microprose Software Inc.



PIRATES

Sie sind in der Karibik und warten ungeduldig auf Abenteuer, Prestige und Reichtum... Geben Sie trotzdem acht, da Feinde auf Sie lauern.

(c) Electronic Arts



POPULOUS

Nutzen Sie Ihre Macht, um die Entwicklung Ihres Volkes zu fördern und es im Kampf gegen seine Feinde zu unterstützen.

KLUGE KÖPFE - HEISSE SCHLACHTEN - EROBERN SIE DIE WELT

FANTASTIC WORLDS

REALMS



Als Thronfolger eines gestürzten Königs müssen Sie einen heiligen Auftrag durchführen, um allmächtig zu werden.

(c) Sirin Games Ltd

WONDERLAND



Sie verkörpern "Alice im Wunderland". Werden Sie alle Fallen umgehen und alle Rätsel lösen können?

(c) Ubi Soft Entertainment Ltd
(c) Electronic Arts Ltd

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.

Atari ST is a trademark of Atari Corporation.

IBM is a registered trademark of International Business Machines.

UBI SOFT GmbH
Aktienstrasse 62,
W4330 Mülheim / Ruhr
T: 0208 - 445205
F: 0208 - 445287

Kompilation auf ST - Amiga und PC (Pirates - Populous - Wonderland - Realms)

3 Diskettenzeitungen mit Pfiff

Falls Ihr Lieblingsmagazin an Ihrem Kiosk nicht verfügbar sein sollte, erfahren Sie unter der Rufnummer 0611/2660 die nächstgelegene Verkaufsstelle! Herr Paulus hilft Ihnen gerne weiter!



Amiga Classic Nr. 7:
Observatorium jr. / Lotto V2.0 / PTools /
Master Brain / Shift
ab 28.10.1992



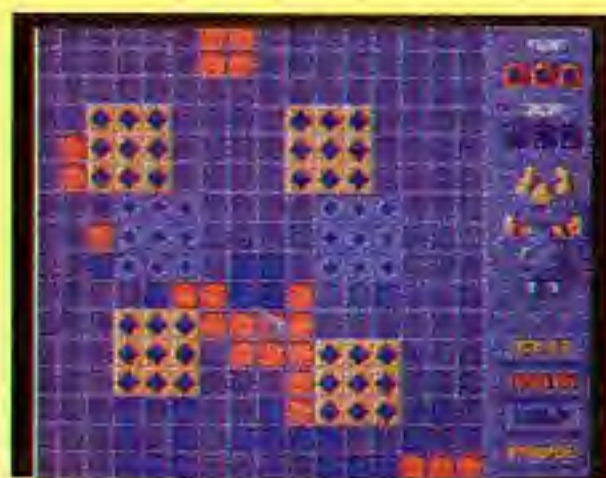
Amiga Fantastic Nr. 1:
Downhill / Black Jack / GiroMan V3.30 /
MCad / RoadRoute
ab 28.10.1992



Oase Amiga Software Nr. 5:
Raum & Design Prüfversion /
Streckenplaner / Astronomie / Atom
ab 30.09.1992

Jetzt im gut sortierten Zeitschriftenhandel!

Intersoft GbR, Nohlstr. 76, 4200 Oberhausen 1, Tel.: 0208/24035, Fax: 0208/809015



Im Niemandsland zwischen PD-Games und ausgewachsener Vollpreis-Soft sind wieder drei neue Spiele aufgetaucht, die alle einen runden Fuffi pro Stück kosten. Je nach Qualität wäre das entweder äußerst günstig oder unverschämt teuer...

GOLIATH

Hinter dem schwergewichtigen Namen verbirgt sich eher ein David des Tüftel-Genres: Zwei Spieler (auf Wunsch springt ein schwacher Computergegner ein) versuchen, auf einem 16 x 16 Felder großen Brett per Zufallsgenerator vorgegebene Figuren zu Rechtecken zusammenzusetzen. Praktisch und regeltechnisch läuft das so etwa auf eine Mischung aus „Tetris“ und Reversi hinaus. Ein bißchen aufgepeppt wird die Geschichte durch zwei weitere Spielmodi mit Bonussteinen oder anderer Spielfeldbegrenzung, eine Hilfe-Funktion und verschiedene Figuren-Sets. Trotz des steinchen-typischen Wiederholungszwangs, auch Suchteffekt genannt, ist das Gameplay letztlich recht mager, was sich gut mit der tristen Grafik und den sparsamen FX verträgt. Bloß an der robusten Maussteuerung gibt's nichts auszusetzen — der nächste, bitte!(pb)

MAGIC BALL

Mit einem richtigen Flipper hat diese Pinball-Simulation etwa soviel gemeinsam wie ein Kuhlfladen mit einer Pizza. Das heißt, es gibt zwei bzw. vier Paddles, sowie diverse Bumper, Lampen und Schalter, die sich in insgesamt zehn paßwort-gesicherten Levels mit verschiedenen Hintergrundbildern tummeln. Doch die Anordnung der Schikanen und das eher an einen Tischtennisball erinnernde Verhalten der Kugel machen ein gezieltes Vorgehen nahezu unmöglich. Zudem wird der dünne, spielerische Gehalt auch hier wieder prachtvoll ergänzt von einer Präsentation mit Sparefroh-Optik, belangloser Hintergrundmusik und Klick-Klack-FX. Die eigentlich obligatorische Rüttel-Möglichkeit fehlt ebenfalls; da hilft es auch nichts mehr, daß die Tastatur-Steuerung und die Ballgeschwindigkeit (siebenfach) einstellbar sind — Schwamm drüber!(pb)

BENNY BEETLE

Auf dem von oben gezeigten Spielfeld kriecht Käfer Benny mittels hakeliger Sticksteuerung nach und nach durch 200 auf vier Welten verteilte Räume. Die bekrochenen Farbfelder verschwinden, wodurch manchmal Extras zum Vorschein kommen. Das sind z.B. Teleporter, Schlüssel für den Levelausgang oder Goldklumpen, mit denen sich Benny in den Shops bessere Waffen zur Bekämpfung des herumwuselnden Ungeziefers kaufen kann. Hin und wieder muß er auch Musiknoten aufsammeln und sortieren, um an den Schlüssel für die Ausgangstür zu gelangen. Das eine oder andere Spielelement mag dabei ja ganz nett sein, aber ein originelles Gameplay ist schon was anderes. Außerdem läßt die technische Seite auch in diesem Fall fast alle Wünsche offen, einzig und allein die Farbenpracht der Grafik kann vorübergehend über die bescheidene Präsentation hinwegtrösten — also die dritte Enttäuschung... (pb)

GOLIATH (MAC SOFT)

KNOBELEI

39%

„LANGWEILER“



GRAFIK	38%
ANIMATION	6%
MUSIK	40%
SOUND-FX	17%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	40%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	49,-DM
-------	--------

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

MAGIC BALL (MAC SOFT)

FLIPPER - SIMULATION

37%

„FLOPPER“



GRAFIK	45%
ANIMATION	39%
MUSIK	36%
SOUND-FX	37%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	38%

VARIABEL

PREIS	49,-DM
-------	--------

SPEICHERBEDARF	1MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

BENNY BEETLE (MAC SOFT)

GESCHICKLICHKEIT

45%

„LAHMER KÄFER“



GRAFIK	59%
ANIMATION	49%
MUSIK	47%
SOUND-FX	47%
HANDHABUNG	44%
DAUERSPASS	46%

FÜR GEUBTE

PREIS	59,-DM
-------	--------

SPEICHERBEDARF	1MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 5
DEUTSCH	KOMPLETT

Die Budget-Bühne

Flitzer-Träume mit Traum-Flitzern: Super Cars II



Viel Held für wenig Geld: Switchblade II

Von führenden Falknern empfohlen: F-16 Falcon



Der Himmelsstürmer: Aces of the Great War

Der Berserker unter den Ballerinas: Z-Out



Für Querdenker: Think Cross

Wie versprochen, so verbrochen: Kaum haben wir im letzten Heft eine Fortsetzung angekündigt, kaum haben uns etliche aufmunternde Leserbriefreife erreicht, kaum haben wir mal nix Besseres zu tun — schon präsentieren wir Euch ein paar weitere Hits von gestern, zum Preis von vorgestern!

Für kluge Köpfe

Über den Wolken etwa findet sich ein ganz hervorragendes Jagdrevier für sparsame Piloten, denn dank Action 16 düst dort nun nicht nur F-16 Combat Pilot sondern auch Spectrum Holobytes legendärer Ur-Falke F-16 Falcon durch die Lüfte. Ersterer fliegt zwar auf englisch, aber dafür auch am A500 Plus und ist für 29,— DM zu haben. Der berühmte Konkurrent spricht deutsch, zumindest in punkto Anleitung, und zwar für lumpige 34 Steine. Das ist aber keineswegs alles, denn Mindscape stiftet zusätzlich noch Aces of the Great War zum Himmelsstürmer-Sonderpreis von 49,— DM; wie es sich gehört mit deutscher Anleitung. Oder sind Euch fliegende Golfbälle lieber? Auch kein Problem, für bescheidene 24,— DM Startgebühr stellt Euch Kixx den klassischen Digi-Rasen aus World Class Leaderboard zur Verfügung. Bleiben wir beim Sport, allerdings beim Denksport. Ein Herz für mittellose Puzzler hat nämlich Hit Squad bewiesen, indem es Oceans viel kopierte Steinchenknobelei Puzznic zum Sonderpreis von 24,— DM neu aufgelegt hat. Das vom Spielprinzip her recht ähnliche, optisch aber wesentlich schönere Think Cross von Max Design ist inzwischen gar für lese und staune 19 Mäuse zu haben — dank der unermüdlichen Grübelkraft von Ascon.

Für flinke Finger

Kommen wir nun zu den eher actionorientierten Budget-Angeboten im besten Software-Alter. Da hätte G.B.H. zunächst einmal Switchblade II anzubieten, jene beachtliche Mischung aus „Turrican“ und „Super Shinobi“. Unter deutscher Anleitung und voll Plus-tauglich schwingt hier der Held seine Flammenschwerter und hüpfte solange über Plattformen, bis die Welt gerettet ist. Zweitens wäre von Supercars II zu berichten, einem Mega-Renner mit deutscher Anleitung, zu dem man sicher keine weiteren Worte verlieren muß. Diese beiden Teile gehen für 29,— DM in Euer Eigentum über, während Krisalis' Hallensport Jahangir Khan Squash bei G.B.H. (samt teutonischem Waschzettel) sogar bereits für 24 Bälle zu haben ist. Ebenfalls eine schweißtreibende Angelegenheit sind Buffalo Bill's Rodeo Games; dank Microvalue wechselt die deutsch angeleitete Western-Olympiade schon für 24 Schüsse den Pistolero. Last not least warten noch zwei geniale Ballerknaller auf Euren Stick, gewissermaßen zwei Hits von einem Hit: X-Out und Z-Out! Beide stammen von Kixx, beide scoren bereits für 24 Märker, und „Z-Raus“ ist bei deutscher Anleitung sogar Plus-kompatibel. Na, das sollte doch als Floppy-Futter einstweilen reichen, oder? Falls noch Kohle übrig bleibt, könnt Ihr sie ja in Weihnachtsgeschenke investieren... (jn)

Die Zweit-Invasion Dungeons of Avalon II



Riecht an meinen Zähnen, ihr Helden!

Schlimmer als der Barras? Sturmtruppen



Nur dienen ist schöner...

Es war im sonnigen Mai, da überraschte uns das Diskettenmagazin „Amiga Fun“ mit einem pfliffigen und zudem hübschen Rollenspiel zum Superduper-Sonderpreis. Jetzt geht das Abenteuer weiter...

In Avalon sind seit unserem letzten Besuch satte 49 Jahre vergangen, aber das Böse hat das Fantasy-Reich nicht vergessen — plötzlich und unerwartet schlägt es wieder zu! Die auf einer Insel gelegene Stadt Isla wird von höllischen Horden attackiert, und vom König ausgesandte Hilfstruppen gehen den Weg allen Fleisches. Da hilft nur ein bewährtes Hausmittel: Sechs Schlagetots zusammenkramen und als Rettungstrupp in die von Monstern überschwemmte City teleportieren.

Rein technisch hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel verändert. Nach wie vor stehen im Party-Bastelbuch acht Fantasy-Rassen wie Elfen und Gnome sowie ebenfalls acht Jobs (vier davon magisch) zur Verteilung an; Fertig-Helden inklusive. Immer noch bestehen die Städte aus kleinen Menüs mit Bildchen, während Dungeons in prächtigem und schnellem 3D daherkommen. Rätselmäßig hat man für die verzwickten Knobelereien einmal mehr in der „Dungeon Master“-Schublade gekramt: ziehe Hebel, drücke Knopf, nimm Item und wende

es woanders an. Geprügelt wird nach dem klassischen Kampfsystem à la „Bard's Tale“ (Joe schlägt Daisy; 5 Schadenspunkte), und mit einem hübsch-häßlichen Porträt des Ungeheuers als Dreingabe. Schließlich sind neben der pflegeleichten Maussteuerung noch mehrere hübsche Soundtracks samt netten, wenngleich nicht eben originellen FX zu erwähnen.

Tja, bei soviel Bewährtem greifen wir am besten auch auf ein bewährtes Fazit zurück: In der Oktober-Ausgabe von Amiga Fun steckt viel Abenteuer für wenig Geld! (jn)

Nicht nur Film-Helden, auch erfolgreichen Comic-Figuren wird ja oft die Gnade eines zweiten Software-Lebens zuteil. In 99 von 100 registrierten Fällen handelt es sich dabei allerdings eher um einen Fluch...

So auch bei diesem antimilitaristischen Militär-Klamauk. Der zugrundeliegende Comic ist ja tatsächlich ganz witzig, aber was die Kameraden Versorfer daraus gemacht haben, ist etwa so reizvoll wie eine Grundausbildung auf einer verlassenen Bohrsinsel im Eismeer!

Besonders das Gameplay ist in Sachen Abwechslung kaum noch zu unterbieten: Ein Kommisskopp im kleidsamen Oliv muß durch sechs Level (Kaserne, Schlachtfeld, Stadt, Wüste, Wald, Schneefeld) rennen, springen, fahren und fliegen, während ihm ununterbrochen Kommissköpfe im kleidsamen Oliv entgegenrennen, -springen, -fahren und -fliegen. Anfangs kann er die Gegenseite nur mit der nackten Faust bekämpfen oder mit seinen Knobelbechern niederstiefeln, doch die Aufrüstung erfolgt schon bald, da im Feindesland haufenweise herrenlose Jeeps, Motorräder, Flugzeuge und (per Space-Taste auswählbare) Waffen aller Art auf ihn warten. Dadurch wird seine Reise zwar schneller und explosiver, aber bestimmt nicht interessanter.

Zugegeben, auf den ersten Blick sieht die Grafik gar nicht übel aus, wie sie da langsam (aber ruckelfrei) horizontal vorüberscrollt. Leider ändert sich aber auch beim zweiten, dritten usw. Blick nicht viel, weshalb die Sache bald langweilig wird. Musik und FX sind wahlweise verfügbar und klingen gleichermaßen unmotiviert; die Stick-Steuerung ist ganz brauchbar, und das Level-Design halbwegs fair — aber wozu dieser Byte gewordene Ausbund an Einöde insgesamt eigentlich gut sein soll, versteht wohl nur ein Armee-Ausbilder. (rf)

DUNGEONS OF AVALON II (CT-VERLAG)

CLASSIC - ROLLI

70%

„BEACHTLICH“



GRAFIK	70%
ANIMATION	26%
MUSIK	64%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	69%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 19,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

STURMTRUPPEN (IDEA)

ACTION - COMIC

44%

„KEHRT MARSCHE!“



GRAFIK	66%
ANIMATION	57%
MUSIK	54%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	38%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Entwarnung in Deutschland! Wir führen auch lustige Software zu HIMMLISCHEN PREISEN

Quicksoft

Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Einzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6%

**Auf die empfohlenen
Verkaufs-
preise
der Hersteller**

31,6%

Nachlaß Nachlaß

Nachlaß Nachlaß

Programm	Amiga	IBM
1869	DV	66,37 82,04
A-Train	Verb.	95,72
A.T.A.C.	DA	95,72
Aces of the Pacific	DV	82,04
Aces of the Great War	DA	61,52 75,20
Addams Family	DA	54,68
Ashes of Empire		82,04 82,04
Another World	DA	54,68 61,52
Apidya	DA	47,84
Aquaventura	DA	54,68
Armour Geddon 2	DA	61,37 68,37
Airbus A 320		75,20 95,72
Airbus A 320	DA	88,89 95,72
BAT 2	DV	68,37 82,04
B-17 (Microprose)	DA	Verb. 95,72
Bane o.J. Cosmic Forge	DV	68,37 68,37
Battle Isle	DV	68,37 82,04
Battle Isle Dotadisc	DV	41,00 41,00
Birds of Prey	DA	68,37 88,87
Bitmap Bros. Vol.1	DA	54,68 54,68
Black Crypt	DV	54,68 68,37
Buck Rogers 2	DA	61,52 61,52
Bundesliga Man. Prof.	DV	68,37 68,37
Civilization	DV	78,62 95,72
Crisis in the Kremlin	DA	Verb. 95,72
Cool Croc Twins	DA	54,68 61,52
Conquest of the Longbow	DV	82,05 82,05
Cruise for a Corpse VGA	DV	61,52 68,37
Cyberblast	DA	41,01
D-Generation	DA	41,01 68,37
Die Hard 2	DA	54,68 61,52
Dark Seed	DV	82,04 88,89
Dark Hall		Verb. 82,04
Darklands	DV	Verb. 95,72
Der Patriizer	DV	68,37 82,04
Deliverance	DA	54,68
Das Schwarze Auge	DV	68,37 82,04
Death Knights of Krynn	DV	68,37 61,52
Dune	DV	61,52 75,20
Die Kathedrale	DV	82,04 82,04
Discovery	DV	61,52 68,37
Daja Dan	DA	54,68
Dynablast (mit Adap.)	DA	61,52 61,52
Eco Quest	DV	75,20 82,04
Elvira 2	DV	68,37 82,04
Elite Plus	DA	58,10 88,89
Eternam	DV	75,20
European Championship	DA	54,68 61,52
Epic	DA	61,52 75,20
Eye of the Beholder 2	DV	82,04 82,04
Falcon 3.0	DA	95,72
Fire and Ice	DA	54,68
F-15 Strike Eagle 3	DA	95,72
Formula 1 Gr. Prix	DA	78,62 88,89
Gods	DA	54,68 68,37
Global Effect	DA	68,37 68,37
Global Conquest	DA	68,37 82,04
Grand Prix Unlimited	DA	Verb. 68,37
Gunship 2000 VGA	DA	Verb. 95,72
Heart of China	DV	68,37 82,04
Hekima	DV	75,20 75,20
Heimdall	DV	75,20 75,20
History Line	DV	68,37 75,20
Hook	DA	54,68 75,20
Indiana Jones 3 Adv.	DV	61,52 68,37
Indiana Jones 4	DV	88,89 95,72
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	54,68
James Bond	DA	17,06
James Bond 2 (Rabocad)	DA	54,68
Jim Power	DA	54,68
John Madden Football 2	DV	58,10 68,37
Kaiser	DV	88,89 88,89
Kings Quest 5	DV	68,37 95,72
Les Manley Lost in L.A.	DV	68,37
Legend	DA	61,52 68,37
Leather Goddesses 2	DA	Verb. 82,04
Letsure Suit Larry 5	DV	68,37 82,04
Lemmings	DA	54,68 68,37
Lemmings Data Disk	DA	41,00 47,84
Lemmings Boot + ADD ON	DA	54,68 61,52

Programm	Amiga	IBM
Links	DA	75,20 88,89
Links 386 Pro	DA	102,56
Lure of the Temptress	DV	61,52 68,37
Lord of the Rings 2	DA	68,37 68,37
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	61,52
Mad TV	DV	68,37 82,04
Mantis	DA	95,72
Manchester United Europe	DA	54,68 61,52
Maniac Mansion	DV	61,52 61,52
Mega lo Mania/First Sam.		61,52
Might and Magic 3	DV	68,37 82,04
Might and Magic 4	DV	95,72
Microprose Golf	DA	78,62 78,62
Monkey Island	DV	68,37 82,04
Monkey Island 2	DV	82,04 82,04
No Second Prize	DA	61,52 61,52
Nova 9		Verb. 82,04
Premiere	DA	54,68
PGA Golf Plus	DA	61,52 68,37
Perfect General	DA	75,20 75,20
Prophecy of the Shadow	DA	Verb. 82,04
Parasol Stars	DA	54,68
Pinball Dreams	DA	54,68 54,68
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82,04 95,72
Populous 2	DV	61,52 61,52
Pools of Darkness		60,87 68,37
Push Over	DA	54,68 61,52
Police Quest 3	DV	82,04 82,04
ProjectX	DA	54,68
Quest for Glory 2		82,04 82,04
Railroad Tycoon	DA	78,62 88,89
Rampart	DA	61,52 68,37
Realms	DV	61,52 75,20
Regent	DV	67,72
Red Zone	DA	54,68
Rex Nebular	DA	Verb. 88,89
Risky Woods	DA	58,10 58,10
Rise of the Dragon	DV	82,04 82,04
Robocop 3	DA	54,68 Verb.
Sensible Soccer	DV	54,68
Shadow of the Beast 3	DA	61,52
Shadowlands	DA	61,52 61,52
Silent Service 2	DA	78,62 78,62
Sim City/Populous	DA	61,52 75,20
Sim Earth		95,72 82,04
Star Trek 25th Anniver.	DA	Verb. 68,37
Starflight 2	DA	54,68 68,37
Striker	DA	54,68 Verb.
Space Max	DV	61,52 68,37
Special Forces	DA	78,62 88,89
Space Quest 4	DV	68,37 82,04
Space Shuttle	DV	75,21 109,40
Super Tetris	DA	68,37 78,62
Tennis Cup 2	DA	68,37 68,37
The Humans	DA	61,52 61,52
The Siege		68,37
Turrican 2	DA	13,64
Ultima 6	DA	68,37 75,20
Ultima 7	DA	75,20
Ultima 7 kpl.deutsch	DV	95,72
Ultima Underworld	DA	82,04
Vroom	DA	54,68
Vroom Data Disc	DA	34,16
Vikings - Fields of Conq.		54,68 62,04
Wayne Gretzky 2 Can.Cup	DA	54,68 61,52
Winter Challenge	DA	75,20
Wizkid	DA	54,68
Wizardry 7	DA	Verb.
Wing Commander	DV	75,20 47,84
Wing Commander 2	DV	82,04
Wing Commander 2 Op. 1	DA	41,00
Wing Commander 2 Op. 2	DA	41,00
Wolfchild	DA	54,68
Wonderland		61,52 68,37
Zack McKracken	DV	61,52 61,52
Zool	DA	54,68

**Zu den wichtigsten Spielen
Komplettlösungen**

Konsolen	
Game Gear	
Grundgerät m. Columns	DA 259,95
Ax-Battler	DA 55,96
Chessmaster	DA 63,96
Donald Duck Lucky D.	DA 63,96
Dragon Crystal	DA 55,96
Factory Panic	DA 55,96
G-Loc	DA 55,96
Halley Wars	DA 63,96
Joe Montana Football	DA 63,96
Mickey Mouse	DA 63,96
Ninja Gaiden	DA 63,96
Olympic Gold	DA 71,96
Out Run	DA 63,96
Pengo	DA 47,96
Putt & Putter	DA 47,96
Shinobi	DA 63,96
Slider	DA 63,96
Solitaire Poker	DA 63,96
Sonic the Hedgehog	DA 63,96
Space Harrier	DA 55,96
Super Monaco G.P.	DA 47,96
Wonderboy	DA 47,96
Woodypop	DA 47,96
World Class Leaderb.	DA 63,96
Lynx 2	
Grundgerät	DV 179,95
All Points Bulletin	63,20
Awesome Golf	63,20
Chequered Flag	55,20
Klax	63,20
Ninja Gaiden	63,20
Paperboy	63,20
Rampage	63,20
Road Blasters	63,20
Rygar	63,20
Shanghai	63,20
Stun Runner	63,20
Teki	63,20
Viking Child	63,20
Warbirds	55,20
Xybots	63,20
Mega Drive	
Grundgerät a. Spiel	DV 259,95
Beast Wrestler	69,96
EA-Hockey	DA 103,96
Golden Axe 2	DA 95,96
Kid Chameleon	DA 95,96
Olympic Gold	DA 103,96
Zubehör: PC, Amiga	
Joyst. Analog Xtra	79,95
Joyst. Comp. Pro Star blau	35,95
Soundblaster 2.0	229,95
Soundblaster 2.0	DV 254,95
Soundblaster Pro 3.0	DV 429,95
386 DX, 33MHZ, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor, 1x 3.5 LW/ 1x 5.1/4 LW	
Preis komplett	DM 2699,00
wie oben jedoch 486DX, 33MHZ	
Preis komplett	DM 2995,00
Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen	
Teac PC 3.5" 1.44MB	DM 115,95
Teac PC 5.25" 1.2MB	DM 129,95
Festplatten:	
Seagate 106 MB 15ms	DM 499,95
Canner 212 MB 16ms	DM 999,95

**Auf alle Computerspiele in unserem
Programm...**
Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel,
verkaufen die Software aber nicht nur an
Händler, sondern auch an Endverbraucher
(wie Euch), aber zum **GLEICHEN
PREIS!!!**

**Wir liefern alle Spiele, die auf dem
Markt erhältlich sind.**

**Für welche Systeme können wir
liefern?**

Amiga, IBM und Kompatible, Atari ST, C
64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4,
Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800,
Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-
Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher
und Komplettlösungen.

**Wie bekommt Ihr den Preis eines
Spiels heraus?**

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen
eine Schutzgebühr von DM 5,00
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

**Wie rechnet Ihr den Preis eines
Spiels aus?**

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis
eines Spiels (steht entweder in der
Werbung der Hersteller mit dabei oder
z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter
„Preis“), den rechnet Ihr mal 0,684, und
das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.
Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC)
empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
 $99,00 \times 0,684 = 67,72$

Vorteile für Euch

1. **Alle Spiele sind gleich günstig,
auch die Spiele, die nicht in
der Werbung stehen, das
bedeutet für Euch, Ihr könnt
ein Spiel, das es noch nicht
gibt, vorbestellen, und könnt
sicher sein, daß es 31,6%
unter dem offiziell
empfohlenen Verkaufspreis
liegt.**
2. **Alle Aufträge werden
innerhalb von 18 Stunden
bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten
Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt,
das es noch nicht gibt, habt Ihr
es ca. 3 Tage, bevor es in den
Handel kommt.**

RACHE IST RÜHREI! DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK

Vor vier Wochen haben wir noch behauptet, an dieses Spiel sei hierzulande nur über die Compilation „Dizzy's Excellent Adventures“ ranzukommen. Und jetzt? Jetzt liegt es einsam und verlassen auf unserem Schreibtisch und blickt uns vorwurfsvoll an...

Verschwenden wir schnell einen Satz an die Background-Story, auch wenn das bei Actionadventures meist wenig Sinn macht: Unser Budget-Prinz wurde vom Bösewicht Rockward in eine finstere Höhle gesperrt, anschließend hat der Fiesling auch noch die Prinzen-Freundin Daisy auf sein Schloß entführt. Sowas läßt ein blaublütiges Ei natürlich nicht auf sich sitzen!

Per Knopfdruck kann ihre

hochwohlgeborene Rundheit bis zu drei Gegenstände sammeln, um sie später (teilweise auch miteinander kombiniert) an der richtigen Stelle zu verwenden. Wo diese Stelle ist, erfährt man entweder durch simples Ausprobieren, oder man fragt halt die Leute, denen man

so begegnet. Neben der Himm-ist auch Handarbeit gefragt, denn Dizzy muß über Schluchten hüpfen und auf Wolken bzw. Plattformen springen — landet er dabei im Wasser, geht's mit seinen drei Bildschirmleben dahin; das gleiche Schicksal blüht dem populären Eierkopf, wenn er sich von finsternen Gestalten auf der Jagd nach Eiweiß zu sehr rumschubsen läßt. Zum Wiederauftanken seiner Energievorräte bedient sich das heldenhafte Hühnerprodukt interessanterweise der herumliegenden Kirschen, Dizzy ist also Vegetarier.

Grafik und Musik sind ganz

nett, die Soundeffekte glänzen durch Abwesenheit, dafür steht die Stick-Steuerung wacker ihren Mann. Aber da man nur 24 Taler investieren muß, hat uns Codemasters mit dem Spiel sicher kein faules Ei ins Nest gelegt, zumal ein hübsches Poster im Preis enthalten ist. (rf)



DIZZY - PRINCE OF THE YOLKFOLK (CODEMASTERS)

ACTION - ADVENTURE

59%

„FRISCH-EI“



GRAFIK	59%
ANIMATION	57%
MUSIK	57%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	60%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 24,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

44. Todesmutig packst Du die Colgate-Dose (falls Du sie hast) und enterst singend („When the Saints go marching in“) und sprühend (wenn Du kannst) den Raum. Links erblickst Du Gitti auf dem Boden liegend, geradeaus den Schlitzer inmitten eines Riesenhaufens von Lire-Noten, und rechts Alberto Geldzini, den ungekrönten König der Lire-Fälscher neben seiner stampfenden Druckmaschine. Er hat bereits erhebliche Probleme, sich an Schorsch zu gewöhnen, doch als er Dich sieht, fällt er mit dem Stoßseufzer „Oh, Madonna! Oh, gaga gaga!“ vollends in Ohnmacht. Eine einmalige Gelegenheit! Du schnappst Dir das am Boden liegende Schlitzermesser sowie die Indy-Diskette, befreist Brigitta von ihren Fesseln und verläßt frohgemeut die Stätte des Dramas. Schorsch trällert immer noch „Liräläl!“ und hat nicht mal was gemerkt! Weiter bei (60).

45. Du startest Dein Turbo-Skateboard und bist Dir hundertprozentig sicher, daß Du den ruchlosen Schorsch bald eingeholt haben wirst. In gewisser Weise ist das auch richtig, denn als Dein Board bei etwa Tempo 150 am Bordstein einer Querstraße hängenbleibt, fliegst Du in hohem Bogen durch die Luft und erkennst für Sekun-

DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

denbruchteile Schorsch an einem Lagerfeuer hockend unten im Park, die gefesselte Brigitta neben sich. Dann erkennst Du für eine Weile gar nichts mehr, weil Du frontal mit Superman zusammenstößt, der das Mädel auch gerade retten will. Immerhin landest Du weich, weil nämlich Batman (wollte ebenfalls retten, die Konkurrenz schläft nicht!) Dich mit seinem Bat-Seil abfängt — zieh 5 Schadenspunkte ab, winke den überflüssigen Superhelden zum Abschied zu und wende Dich nach Westen in den Park (6) oder nördlich (25) bzw. südlich (33) in Richtung Querstraße.

46. Todesmutig schaltest Du die 50-MHz-Karte unter Deiner Zunge ein, bereit, alle Feinde gnadenlos niederzuquasseln, und betrittst den Nachbarraum (52).

47. Auf diesem Weg nähert Du Dich der Haarer City. Ob Schorsch tatsächlich hier vorbeikam? Schon denkbar, schließlich ist dies auch die grobe Richtung zur Colgate-Company nebst Pausa Plä-Redakti-

on. Weitergehen (38), umkehren (20) oder nach Spuren suchen (16)?

48. Ah, hier arbeiten die Mädels. Uschi telefoniert mit ihrem neuen Freund in Borneo (auf Firmenkosten — wenn Michael das wüßte!), Petra liest gedankenverloren im „Playgirl“ und Regine reicht Dir eine Dose Spinat. „Steck weg“, sagt sie gönnerhaft, „siehst ja aus wie Popeye!“ Na ja, Du nimmst das Gemüse und wanderst zu (35) zurück.

49. Todesmutig packst Du die Spinat-Dose. Zwar magst Du keine Dosen-Pflanzen, aber vielleicht mag Schorsch ja auch keine. Du betrittst vorsichtig den Nachbarraum. (52)

50. Jetzt stell Dich nicht so an, seit wann haben Fortsetzungen was mit Logik zu tun?! Such Dir aus, ob der Bösewicht nur im Koma lag, von Aliens wiederbelebt wurde oder überhaupt unsterblich ist, und dann marsch zur 35!

51. Würfeln, meine Liebe: Bei 1 bis 4 geht es mit Nummer 43 weiter, würfelst Du jedoch eine 5 oder 6, so wirst Du von Schorsch entdeckt, und er bricht brüllend in Richtung West durchs Unterholz — samt Gitti, versteht sich. Weiter bei (14).

52. Du traust Deinen Augen nicht! Links liegt Brigitta am Boden, geradeaus hockt Schorsch selbstvergessen in einem riesigen Haufen von Lire-Noten, und rechts (neben einer stampfenden Druckmaschine) starrt Alberto Geldzini, der ungekrönte König der Lire-Fälscher, mit schreckgeweiteten Augen auf die Szenerie. Ja, da weht der Mantel der Geschichte! Du ergreifst ihn, das auf dem Boden liegende Schlitzermesser sowie die Indy-Disk, befreist Deine Lieblings-Kaffeekocheerin und machst Dich vom Acker. Die beiden Lire-Fans haben Dich nicht mal bemerkt, und Schorsch grölt noch immer: „Liräläl! Uaaah!“ Weiter bei (60).



AIR SUPPORT

Angekündigt hatte Psygnosis diesen inoffiziellen Nachfolger zu „Armour-Geddon“ schon seit Ewigkeiten, aber da unbedingt auch ein dickes, deutsches Handbuch und eine 3D-Brille in der Packung liegen sollten, hat's mal wieder etwas gedauert...

Obwohl sich im Intro Digi-Düsenjäger ruckelfrei in die Lüfte schwingen, geht's hier weniger um Fliegen & Ballern als um die hochstrategische Simulation eines Zukunftskriegs, der komplett im Computer stattfindet. Da ein (ursprünglich vorgesehener) Zwei-Spieler-Modus fehlt, muß der einsame Feldherr in 20 Trainings- und bis zu 40 Voll-Missionen versuchen, das Amiga-Hauptquartier einzunehmen. Dazu stehen ihm 16 futuristisch anmutende Vehikel zur Verfügung, unter anderem Panzer, Jagdflugzeuge, Raketenwerfer und ein fliegender Kommandostand.

Es gibt zwei Spielmodi: Beim einen darf man sein Kriegsgerät mittels eines ausgeklügelten Markierungs- und Zielortungssystems über die Landkarte rollen lassen, wobei die Mini-Armee selbständig ihre Ziele angreift und vernichtet. Man kann sich aber auch selbst auf's Schlachtfeld begeben, das dann in einer etwas abstrakten, aber äußerst flotten Drahtgitter-Grafik dargestellt wird. Hier kommt auch die 3D-Brille ins Spiel — nach kurzer Eingewöhnungszeit

vermittelt sie tatsächlich einen räumlichen Eindruck des Geschehens, der durch die vielen verschiedenen Kameraperspektiven noch verstärkt wird.

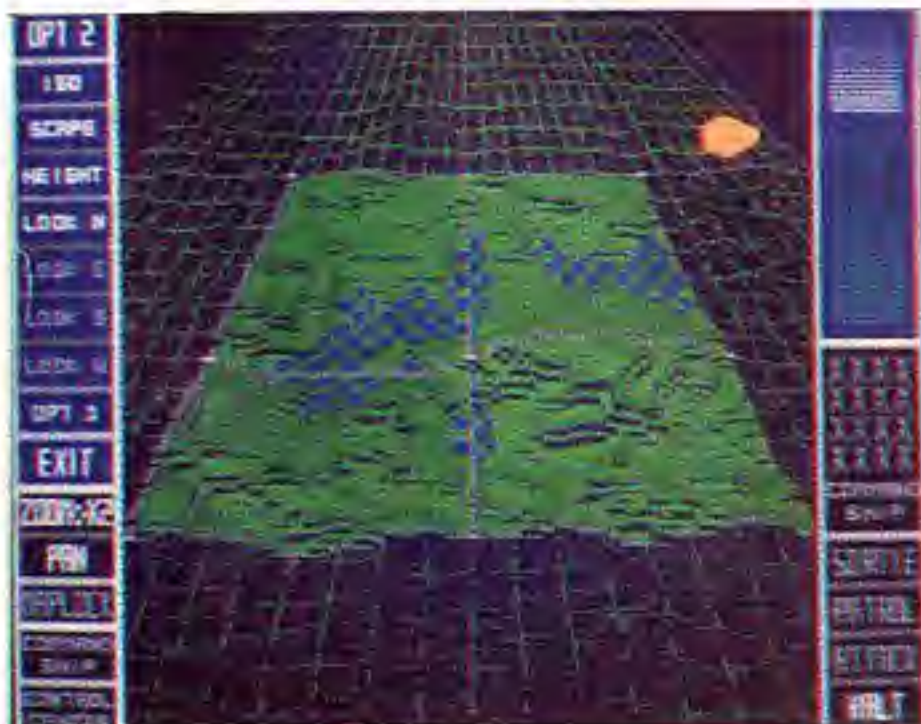
Verpatzte Missionen müssen bzw. können wiederholt wer-



den; wenn die Erfolge beim Kriegsspielen allerdings dauerhaft zu wünschen übrig lassen, fliegt man gnadenlos raus. Gesteuert wird wahlweise (und sorgenfrei) mit Tasten, Stick oder Maus, darüberhinaus kann man jederzeit auf einen Autopiloten zurückgreifen. Ein Abspeichern von Spielständen ist dabei unnötig, da für jede absolvierte Mission ein Paßcode existiert. Auch sonst sind reichlich Optionen und Einstellmöglichkeiten vorhanden, z.B. für die Sprachausgabe, die Perspektive der zoombaren 3D-Karten und und und.

Die Präsentation ist dafür eher sparsam ausgefallen, auf Begleitmusik muß man hier beispielsweise gänzlich verzichten. Nicht nur deshalb werden vornehmlich gestandene Strategen an diesem actionlastigen

Computer-Krieg ihre Freude haben, denn als Simulation der eingesetzten Waffensysteme überzeugt Air Support nur sehr bedingt. Aber schließlich gibt's die ja auch erst in der Zukunft... (rf)



AIR SUPPORT (PSYGNOSIS)

ACTION - STRATEGICAL

68%

„DRAHTIG“



GRAFIK	62%
ANIMATION	66%
MUSIK	31%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	71%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Karo Soft

Jürgen Vietz

1869, komplett deutsch	75,50
Airbus A320, komplett deutsch	99,00
Air Support	55,00
Amberstar, komplett deutsch	79,50
AMOS, deutsche Version	105,00
AMOS Compiler/AMOS 3D	59,00/74,50
Aquatic Games, Anleitung deutsch	59,00
Ashes of Empire, deutsch	89,00
Bane of the Cosmic Forge, kpl. deutsch	75,50
B.A.T. II, komplett deutsch	81,50
Battle Isle/B. Isle Data, kpl. dt.	44,50/74,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50
Castle of Dr. Brain, kompl. deutsch	69,00
Centerbase, Anleitung deutsch	69,00
Civilization, kpl. deutsch	82,50
Coal Croc Twins, Anleitung deutsch	64,00
Conquestador, kpl. deutsch	74,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
D/Generation, kpl. deutsch	51,50
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	+79,50
Dreadnoughts	82,50
Dune, komplett deutsch	74,50
Dynablast, deutsch	71,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	61,50
Epic, Anleitung deutsch	67,00
Eye of the Beholder 1 MB, kpl. dt.	74,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,00
Fire & Ice, Anleitung deutsch	55,00
F-15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	79,50
Global Effect, komplett deutsch	79,50
Grand Prix (Formel I) Handb. dt.	79,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	+ a.A.
Heart of China, kompl. deutsch	74,50
Hexuma, komplett deutsch	89,00
History Line, komplett deutsch	75,50
Humans, deutsch	64,00
Jaguar XJ 220, Anleitung deutsch	64,00
Kaiser, Comp.u.Brettspiel, kpl. dt.	99,00
Larry V 1 MB, komplett deutsch	69,00
Legend, Handbuch deutsch	69,00
Lemmings Teil 2, Anleitung deutsch	55,00
Lotus Turbo Challenge III, Anltg. dt.	55,00
Lure of the Tempress, kpl. deutsch	71,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00
Kings Quest V, komplett deutsch	69,00
Knights of the Sky, Handbuch deutsch	79,50
Legend of Kyndria, kompl. deutsch	71,50
Legend of Valour, deutsch	75,50
MAD TV, komplett deutsch	74,50
MAD TV Datadisk deutsch	28,00
M1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Megafortress, Anleitung deutsch	75,50
Might & Magic III, komplett dt.	74,50
Monkey Island I, kompl. deutsch	74,50
Monkey Island II, kpl. deutsch	85,00
Nigel Mansell, Anleitung deutsch	69,00
Patrizier, komplett deutsch	75,50
Perfect General, deutsch	82,50
Pinball Dreams, Anltg. deutsch	57,00
Populous II plus, Handbuch deutsch	67,90
Police Quest III, kompl. deutsch	74,50
Premiere, Anleitung deutsch	69,00
Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
Red Baron, kompl. deutsch	69,00
Red Zone, Anleitung deutsch	55,00
Risky Woods, Anltg. deutsch	61,50
Rome, Handbuch deutsch	67,90
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	55,00
Shadowlands, Anleitung deutsch	71,50
Shadow of the Beast III, Anltg. dt.	59,00
Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Sim Earth, komplett deutsch	+74,50
Space Quest IV, komplett deutsch	69,00
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Space Shuttle, komplett deutsch	+99,00
Starbyte Supersoccer, kompl. deutsch	69,00
Steel Empire, Anleitung deutsch	69,00
Their Finest Hour, dt. Anleitung	75,00
Troddlers, Anleitung deutsch	59,00
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Willy Beamish, Handbuch deutsch	69,00
Wing Commander I, komplett deutsch	89,00
Winter Challenge, Anltg. deutsch	+69,00
Winter Super Sports 92, Anltg. dt.	64,00
Zak Mc Kracken, kpl. deutsch	67,00
Zool, Anleitung deutsch	57,00
X Copy Tools prof. m. Hardware	86,50

Änderungen vorbehalten

Vorkasse: DM 6,00 Post - Nachnahme: DM 9,00
UPS - Nachnahme: DM 13,00

KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 02103/42088 oder
0161/2217007

Liste kostenlos

(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf • Nur Versand

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie wieder die besten und interessantesten ausgewählt. Sie finden hier extrem preiswerte Software zu allen nur denkbaren Themenbereichen. Alle Programm-Disketten haben einen Anti-Virus-Test durchlaufen. Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

Massenweise Neuheiten

und noch mehr Programme auf jeder Disk

zum Aktionspreis von

jetzt nur noch **3,80 DM** pro Stück

ab 20 Disk nur noch **3,50 DM** "

+ je Bestellung 1 Gratis-Disk nach Wahl!

Besteht ein Programm aus mehr als einer Diskette, so ist die Disk-Anzahl jeweils gesondert vermerkt. Bitte geben Sie bei Bestellungen die entsprechende Bestell-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.



Bestell-Nr.

- 1101 Tools zum Betriebssystem 2.0
- 1102 ImageLab, ILBM2Image, Surf - 3 Grafikutilities
- 1103 10 Utilities z.B. KugelED, ShellMenu, RasterLab
- 1104 SBall, MegaBall, Mosaic, FamilySol, Amiga-Traction 5 super Spiele
- 1105 Tron und Pharao 2 Strategiespiele
- 1106 mehrere lange Musikdemos! Super Qualität!
- 1107 Ein super Erdkunde-Programm zum Lernen und Nachschauen von länderspezifischen Daten!
- 1108 PolyDat, bBase II - Datei- und Adressverwaltung
- 1109 12 kleine Hilfsprogramme z.B. PD-Menu, Boottool
- 1110 LabelPrint-Etikettendruck, PrintStudio-Druck v. IFF-Bildern, Städte-Postleitzahlenverzeichnis
- 1111 Space-Poker-Spiel, Manta-Witze, CassCalc
- 1112 6 Programme z.B. Adressdatei, Druck v. Cassetten-Hüllen
- 1113 Video-Label-Master V 2.3
- 1114 Dateiverwaltung, Galgenvogel-Spiel, Klimadiagr.
- 1115 2 Viruskiller sowie 2 Grafikdemos
- 1116 Virus im Computer - Bildergeschichte m. Musik
- 1117 Grafikmaschine, Imploder-Datenkomprimierer, Albert-Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
- 1118 Übersetzungsprogramm englisch-deutsch
- 1119 Beethoven - Demoversion unserer Vollversion
- 1120 Intromaker - zum Erstellen eigener Intros
- 1121 Star-Trek-Spiel bestehend aus 2 Disks!
- 1122 6 kleine Denkspiele
- 1123 6 Quiz- und Denkspiele
- 1124 Spacewar, Running, Headgames, Down - 4 Spiele
- 1125 Treasure Search, Missile-Com - 2 Action-Games
- 1126 Metro und Zon - 2 super Action-Games
- 1127 Ligaverwaltung - neue Version
- 1128 Archiv - ein tolles Weltraum-Abenteuer
- 1129 Aquarium - Datenverwaltung der Fish-Serie
- 1130 FibuMaster - Verwalten von Ein- u. Ausgaben
- 1131 Imperium - Strategiespiel
- 1132 MED - komplexer Musik-Editor
- 1133 MED-Songs mit MED erstellte Musikstücke
- 1134 Post V1.5 neue Version des Postscript-Interpreters
- 1135 Wordpuzzle, Air Ace, Triangle - 3 Spiele
- 1136 Dice - C-Entwicklungssystem, Mosaik-Spiel
- 1137 Text Plus - Textverarbeitung, leicht bedienbar
- 1138 Cross - erstellt Kreuzworträtsel, Picture Editor kleines Malprogramm
- 1139 ILBM - Tool mit vielen IFF-Funktionen
- 1140 Up & Down, Humaria - 2 Spiele + Telek.-Progr.
- 1141 Disk Print-Labeldruck, SBall u. Tron - 2 Spiele
- 1142 Conquest-Kriegsstrategiespiel, Zoom-komprimiert ganze Disketten
- 1143 CHS - unixähnliches Supershell + Anwenderpr.
- 1144 Happy Song - Musikstücke mit MED erstellt!
- 1145 Fix Disk - verbesserter Diskdoctor
- 1146 Print Studio-Druckprogr., P-Copy-Kopierprogr.

- 1147 NGTC - Star-Trek-Quiz bestehend aus 2 Disks!
- 1148 DIR-Work - komfortables Arbeiten mit dem CLI
- 1149 Wonder Sound - Harmonie-Instrumente-Designer
- 1150 Superplay - Soundplayer, Zero-Virus III - Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe - Spiel
- 1151 Bastelprogramm einer Ritterburg zum Ausdrucken, bestehend aus 3 Disketten!
- 1152 Skyblitz, Spinvaders, Grubgrabbe - 3 tolle Games
- 1153 Ballooney, Atishoo - wieder 2 Games
- 1154 verschiedene Puzzle-Spiele
- 1155 Wörtersammlung und Benutzerlexikon für das Programm "Rechtschreib-Profi"
- 1156 6 neue Anti-Virus-Programme
- 1157 Sprachenverwaltung aller Art, Vokabeltrainer
- 1158 Dart-Punkte-Verwaltung
- 1159 Tischtennis, Baller- u. Geschicklichkeitsspiele
- 1160 Domino sowie 2 weitere Strategiespiele
- 1161 Pokerautomat, Kniffel und 4 weitere Spiele
- 1162 Snakes u. Ladders sowie Dick Dynamite, 2 tolle Spiele für mehrere Spieler
- 1163 2 Spiele ähnlich Memory
- 1164 STU - gutes Ballerspiel und Crunchman
- 1165 Amos-Paint - ein sehr gutes Malprogramm
- 1166 Jam Lab - Midi-Keyboards-Programm
- 1167 Artikel Datei V2.16 - Zeitschriftenkatalog
- 1168 Star AM Plan - elektron. Tabellenkalkulation
- 1169 DiaLabel V2.0-Labeldruck für Dias mit Grafik
- 1170 Starlight - Astronomieprogramm
- 1171 Hermann der User - lustiges Animationsdemo!
- 1172 Bildershow
- 1173 Ligaprogramm, Flash Copy und Fileeditor
- 1174 Labelstar - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + CLI-Shell-Kommandos
- 1175 Datei V2.14 + Zeit- gibt Uhrzeit in deutscher Sprache aus
- 1176 Viele Musikstücke auf 2 Disketten!
- 1177 VirusChecker V2.2, Vector-Detector, CliKK
- 1178 AK Lotto-Verwaltung, Space Archiv - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten
- 1179 B2 Midi - notenorientiertes Midi-Musikprogramm
- 1180 Medomania 2 - 8 Musikstücke
- 1181 VirusX 4.0 und ein Cassettdruck-Programm
- 1182 Silence Frontiers - Strategiespiel
- 1183 Alien Force - sehr gutes Spiel
- 1184 Moleküle-Animation
- 1185 DaVinci - Malprogramm, Size-Checker-A.-Virus
- 1186 Beat Stomper - Computer-Schlagzeug
- 1187 Easyprint V2.0 - Druckerhilfsprogramm für Epson-Drucker (9 und 24 Nadler)
- 1188 Mastermind, Dominos, IT's Logic - 3 Denkspiele
- 1189 Conquest, Ami Omega, Rome - 3 Strategiespiele
- 1190 Musik- und Grafikdemos. Sehr gut!
- 1191 Shuggle Ball mit Ein- und Zweispieler-Modus
- 1192 Tools 2.0 - noch einmal hilfreiche 2.0-Utilities
- 1193 ACME - Strategiespiel
- 1194 Dolmetsche- Übersetzungsprogramm

- 1195 DrawMap - erstellt von jeder Fläche der Erde eine entsprechende Karte
- 1196 Spedogram, D-Sound, Audioscope - 3 Programme rund um die Amiga-Sound-Bearbeitung
- 1197 Evil-Tower - ein tolles Abenteuer-Spiel
- 1198 Chess - Schachprogramm
- 1199 Blitz und LunaLander - 2 Flugsiele
- 1200 Amiga-Bücher- u. Filmverwaltungsprogramm
- 1201 HP-Deskjet-Fonts und Anwenderhilfen
- 1202 Argus Copy - Kopierprogramm
- 1203 Vortex - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
- 1204 Cheat Sheet - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen, C-Manual-kompletter C-Kurs

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS-Text, Videodatei, Plattenliste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLIPack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemager, Printutility, Blizzard, Virus-Control, Tetrix, Moria, Mechforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur **79,- DM**

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks **39,- DM**

SCHÜLERPAKET mit English!

Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküledatenbank, QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur **35,- DM**

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer! Enthalten sind unter anderem: DaVinci, Business-Paint, Geo, Analysis, Video-Verwaltung, AmiDat, Power-Packer, Disk-speed, Rechentrainer, Boulder, Roll On, Lucky Loser, Berserker, Dir Utility, Diskcat, Disk-Label-Druck, Pit Dry Gen, Drip, Maze Man, Noch Eins, Ahoi!, MS-Text, Elements, SD-Backup, Turbo-Backup, PCopy, GPrint, Steinschlag, 3D-Labyrinth, Egyptian Run, Icon Assembler, Pointer-Animator, Fast Disk, Mastermind, Chess, Boot Intro, WB-Pic, Deluxe-Hamburger, Mega WB, Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme!

100 Programme

zum KOMPLETTPREIS von **89,- DM**

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse!

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker, Mad-Factory, Anti-Virus, Sequencer, Amiga-Paint, MED-Beatstomper, Superprint, Moleküledatenbank, R.O.M., Mandelbrot, ABACUS, Fahrprüfung, Perfect English, Latein, DaVinci, Diskmonitor, Schreibkurs, Quizmaster, Billard, Feldherr, Grav-Attack, Tabellenkalkulation, Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks, Briefkopf, Videoverwaltung, VirusX, Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel 2.0, Broker-Assistent, Musikdatei, Fix-Disk, Beatmaster, StarChart, Horoskop, DiaPaint, Packer, Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-

Fan! KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

Feker Galerie

Markus Bucheli aus Oberwil hat eine besonders harte Währung entdeckt — und nicht nur Brork ist von dem Schein begeistert!



© H.B. 1988



Thomas Langhanki aus Potsdam hat seit seinem letzten Italien-Urlaub hervorragende Verbindungen zur „Pizza Connection“...



Der schachspielende Raytracing-Vogel heißt „Muffy“ und gehört Andreas Lechelt aus Berlin.



Andere Leute sammeln in ihrer Garage nur Altglas — Michael Engler aus Wolfach würde dort einen feuerroten Ferrari F-40 unterstellen.

Der feuerspeiende
Drache ist das
Haustier von Uwe
Rahn aus
Meuselwitz. Hey
Uwe, wie lebt es
sich in einer
Asbest-Wohnung?



Neulich konnte
man in der Zei-
tung lesen, daß
vermutlich etwa
90 Prozent aller
umlaufenden
Dali-Grafiken
gefälscht sind. Di-
rekt komisch, daß
bei uns noch kei-
ne aufgetaucht
ist! Aber wir hät-
ten sie eh abge-
lehnt, schließlich
haben wir uns auf
die Dalis von
morgen speziali-
siert...

Das Fest der Liebe naht!

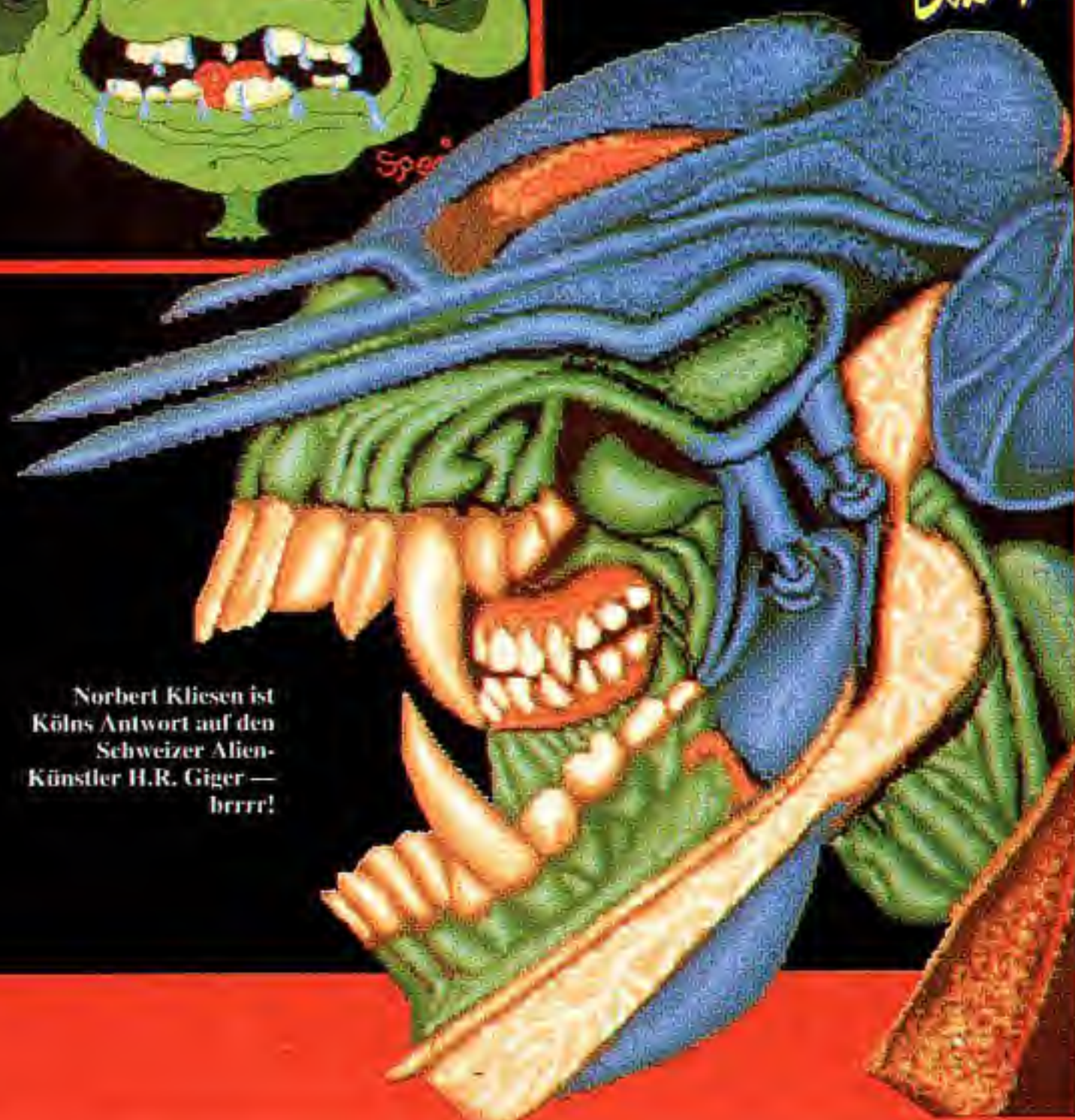
Und damit wir Euch auch
in der Weihnachts-Ausga-
be wieder eine schöne Ga-
lerie beschenken können,
mußt Ihr uns zuvor mit Eu-
ren Meisterwerken beg-
lücken. Ob Computergra-
fik, Zeichnung oder Comic
ist uns wie immer egal,
wichtig ist bloß, daß es
sich AUSSCHLIESSLICH
UM SELBSTGESTRICK-
TE KUNSTWERKE han-
delt — Ausführung und
Idee sollten also von Euch
selbst stammen (nicht, daß
wir demnächst über ge-
fälschte Joker-Grafiken in
der Zeitung lesen müs-
sen...). Das festliche
Päckchen geht dann bitte
inklusive Rückporto an:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Dieses schleimige Monster hört auf den
Namen „Slimy Monster“ — wie Marco
Hildebrand aus Telfs wohl darauf
gekommen ist??



Norbert Kliesen ist
Kölns Antwort auf den
Schweizer Alien-
Künstler H.R. Giger —
brrrr!



BRORK MEETS THE SCHIZOPHRENIK SCHORSCH

Wer schleicht so spät noch durch die Nacht? Der schizophrene Schorsch ist's mit seiner Beute...



Plötzlich kollidiert er mit einer uns wohlbekannten Silhouette.



53. Jetzt bist Du auf der Jagd! Es zieht Dich westwärts, und Du wechselst nach alter Ninja-Tradition in die Vorgärten über, weil man dort heimlicher schleichen kann. So hörst Du schon von weitem ein schauriges „Huaarr! Lirää! Gald-uuah!“, das anscheinend aus dem Park herüberweht. Zunächst kommt jedoch eine Kreuzung auf Dich zu: Nach Norden (25), Süden (33) und Westen (6) geht es weiter. In westlicher Richtung liegt übrigens der Park.

54. Du springst durch das Fenster in den Kellerraum. Riecht muffig! Nach Ost (34) und Nord (7) führen angelehnte Türen in andere Räume.

55. Du marschierst tapfer voran, aber nichts rührt sich. Einmal glaubst Du, ein „Hua!“ zu hören, bist jedoch nicht sicher. Erst als Du nichtsahnend über einen von Brigittas Seidenstrümpfen (15, 15) stolperst und Dir die Nase an einem herumliegenden Stein aufschlägt, hat Deine Suche wieder Perspektive. Jedenfalls wurde das Mädel hier entlanggeschleppt! (5)

56. Gemächlich schleichst Du Dich an und stellst fest, daß das Licht aus dem Keller der Kreisch-Kasse kommt. Willst Du die Sache

DUNGEON BLASTER II SCHORSCH'S REVENGE

untersuchen (39) oder doch lieber zurück nach Süden (12)?

57. Du willst gerade über die Wendeltreppe nach unten, als Dein allzeit forschendes Auge auf zwei interessante Utensilien fällt: An der Garderobe hängt Joes prall gefüllte Einkaufstasche aus Jute (mehrere Tiefkühlpizzas, die gerade ins erste

Auftaustadium treten). Du entscheidest, daß Du die Tasche dringender brauchst als Joe und schüttest den Inhalt auf den Boden — Daisy soll auch nicht leben wie ein Hund. Zweitens lehnt Peters neuer IBM-kompatibler Gameboy mit Floppy an der Wand, der hiermit den Besitzer wechselt. Du verstaust alle Items in der Tasche

und machst Dich endgültig auf den Weg (20).

58. Hast Du einen schwarzen Pyjama an? Wenn ja, mußt Du bei (43) weitermachen, wenn nein, bei (51).

59. Was soll ich Dir sagen? Der Schlitzer ist ja auch nicht blöde. Er hat Dich heimlich beobachtet und fällt nun plötzlich über Dich her. Huuuuah! Wirst wohl um Dein Leben würfeln müssen: 1 bis 4, und Du darfst bei (40) weiterlesen. 5er und 6er schauen unter (19) nach.



59. Du hast es tatsächlich geschafft: Die Diebette ist wieder da, Brigitta auch, es gibt eine Runde Freikaffee, und Michael ist ganze anderthalb Stunden wilde gestimmt, ehe ihn der bevorstehende Redaktionsschluß wieder einfallt. Gratulation!

Rückblickend ist es beinahe nicht zu glauben: Unser Laden zählt mittlerweile tatsächlich schon gut drei Lenze, und Michael setzt bereits die ersten Schwimmreifen um die Hüften an — höchste Zeit für eine kleine Bestandsaufnahme!

Und wer darf ihn aufnehmen, den Bestand? Ich, Heureka! Wie könnte man auch unsere vielbeschäftigten Herren Redakteure mit sowas belasten — nein, wenn eine Sache nach (womöglich gar zusätzlicher!) Arbeit riecht bzw. ein Mindestmaß an Merkfähigkeit voraussetzt, kehren die Herren der Schöpfung halt allzu gerne den Gentleman heraus und lassen der plötzlich wieder holden Weiblichkeit den Vorzug. Man denke nur ans Kaffeekochen...

Nun gut, wenn ich also *mein* Gedächtnis durchforste, fällt mir in erster Linie der zahlreiche Mitarbeiter-Nachwuchs ein, mit dem unsere gemütlichen Stuben im Lauf der Jahre gesegnet wurden. Von der 89er Ur-Crew (wer erinnert sich noch an unsterbliche Namen wie Uwe Rönitz und Werner Hiersekorn?) sind

sprich ohne Abo-Fee Uschi, Anzeigen-Magierin Regine und Multitalent Petra?!

Wo soviel Input ist, da sollte auch ein entsprechender Output sein, und tatsächlich haben wir da neben dem Pionier-Magazin Amiga Joker einiges vorzuweisen. Den PC Joker beispielsweise, der ab Januar monatlich erscheinen wird, mittlerweile vier Sonderhefte (einschließlich des brandneuen „Adventures“) und unser aktuelles Konsolen-Special „Mega-blast“, für das ebenfalls eine regelmäßige Erscheinungsweise geplant ist. Soweit en gros, wie schaut's aber im Detail aus? Nun, der Amiga Joker etwa verkauft derweil die stolze Zahl von über 100.000 Exemplaren im Monat, wovon um die 10.000 in unserer beengten Hundehütte landen, auf daß wir sie den Abonnenten zukommen lassen. Ihr

glaubt nicht, was für ein Chaos in den Büroräumen herrscht, nachdem der Speditions-LKW seine fünf Euro-Paletten auf die Straße gewuchtet hat! Uschi, Petra, Regine und ich sind ungefähr zwei Tage lang mit eintüteln, frankieren sowie versacken beschäftigt und für Nebensächlichkeiten wie essen, trinken oder gar schlafen nicht ansprechbar...

Na schön, wir wollen nicht verschweigen, daß aufgrund gewisser baulicher Unzulänglichkeiten auch die Männer und Frauen aus dem zweiten Stock ihr Versandkreuz mit eigenen Händen zu tragen haben; nämlich ungefähr 20.000 Hefte — 10.000 hinein in den Verlag und 10.000 hinaus. Zu wahr, um schön zu sein, aber wahrhaftig müssen wir unter Einsatz all unserer Privat-PKWs auch noch für den Transport zur Post sorgen, wo der zuständige Dienststellenleiter in monatlichem Rhythmus wechselt, weil ihn jedesmal der Schlag trifft, wenn wir aufkreuzen. Na, immerhin will Michael demnächst das Sparschwein zugunsten eines Lieferwagens plündern, doch ob das reicht?

Die Kinderschuhe sind nämlich eindeutig zu klein geworden, ein Umzug tut Not: Längst haben wir Oskar in die Küche verbannt, Werner hockt neben der Spüle, Uschi in der Abstellkammer zusammen mit FAX und Kopierer, und der Joker teilt sich mit Brork Daisys Hundekorbchen.

Sollte Euch also eines schönen Tages unsere Adresse seltsam ungewohnt vorkommen, dann wißt Ihr wenigstens, daß dies nicht an Eurer zunehmenden Verkalkung, sondern an unserer zunehmen-

nur noch Mad Max, Oskar, mein Göttergatte und ich dabei; dafür zählen Joe und Richy längst zum schreibenden Stammpersonal, und allein im letzten Jahr stießen Peter, Reinhard und Monika zu uns. Ganz zu schweigen von den arbeitenden Neuzugängen, die wahrlich ihre liebe Not damit haben, den chaotischen Laden trotz der darin beheimateten Kindsköpfe in Gang zu halten. Wo wären unsere Hemingways denn heute ohne die nach und nach dazugestoßene Verstärkung geballter Weiblichkeit;



SEITEN HIEBE

den Vergrößerung liegt. Was jetzt kommt, dürfte den meisten von Euch hingegen seltsam gewohnt vorkommen, denn wir schreiten zur allseits beliebten Verlosung. Dem feierlichen Anlaß unseres dreijährigen Jubelfestes angemessen, sind diesmal gar **drei feierliche Joker-Uhren, drei chice Joker-Jogger und drei brandaktuelle Top-Games zu gewinnen!** Eine Chance hat jeder, der mir per Postkarte oder Brief folgende Frage beantwortet: Für welchen Monat erschien die Erstausgabe des Amiga Jokers? Ihr seht also, zum Geburtstag habe ich es Euch extra leicht gemacht; extra leicht ist auch unsere Adresse (siehe unten) zu merken — zumal sie vorläufig leider immer noch die alte ist. Happy November,

Eure Brigitta

Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

COMPUTER-



löschen: Daten löschen kann eigentlich jeder, sei es von der Diskette oder der Festplatte. Interessanterweise wird dabei zumeist aber gar nicht wirklich (physikalisch) gelöscht, sondern die Datei nur als gelöscht markiert, so daß der Rechner nicht mehr auf den Inhalt zugreift. Erst beim späteren Überschreiben mit anderen Daten wird eine echte, sprich endgültige Ausmerzung vorgenommen.

LQ: Schon lange keine Abkürzung mehr gehabt, was? Aber das ändert sich jetzt schlagartig mit der „Letter Quality“. Wörtlich übersetzt heißt das „Briefqualität“; gemeint ist ein Schriftbild, das dem von Typenraddruckern entspricht und somit für gediegene Geschäftskorrespondenz geeignet ist. Die meisten 24-Nadler schaffen diesen Standard, ihre Laser- und Tintenstrahl-Kollegen sowieso, bloß die schlichten 9-Nadler müssen sich in der Regel mit „Near Letter Quality“ (NLQ) bescheiden.

LWL: steht für „Lichtwellenleiter“, besser bekannt unter dem Begriff „Glasfaser“. Immerhin macht das exotische Kürzel recht gut deutlich, daß hier keine elektrischen, sondern Licht-Signale in einem (extrem dünnen) Faden vor sich hin fluten – aber das hätte man sich auch so denken können, oder?

M: Hatten wir eigentlich schon eine Abkürzung? Egal, hier kommt noch eine. M steht für „Mega“, was wiederum nichts anderes als die schnuckelige Summe von 1 Million ist. Doch Vorsicht, Glatteis! 1 Megabyte Arbeitspeicher entspricht keineswegs einer Million Bytes, sondern deren 1.048.576, da ein Megabyte aus 1.024 Kilobytes

besteht. Und da ein Byte aus acht Bit besteht, ist ein Megabit somit ein Achtel Megabyte, also auch wieder keine runde Mio. Da soll noch einer durchsteigen...

Macintosh: Erinnert Ihr Euch noch an die LISA vom letzten Computer-ABC? Das war nämlich der erste Rechner mit Maussteuerung und grafischer Benutzeroberfläche, den Apple anno '83 herausbrachte. Und das Nachfolgesystem hieß, man lese und staune, Apple Macintosh.

Magnetband: Lang, lang ist's her, als Programme und Daten (besonders bei Großrechenanlagen) noch gewohnheitsmäßig auf laaangen Magnetbändern verstaut wurden; eine Speicherungsmethode, die man auch vom guten alten 64er her kennt – schließlich war die „Datasette“ nichts anderes als ein Kassettenrecorder mit Compi-Anschluß. Fast schon in Vergessenheit geraten, findet diese Methode für Backups größerer Datenmengen heute sogar gelegentlich wieder Anwendung.

Magnetdiskette: Welch schönes deutsche Wort für die popelige englische Floppy Disk!

Magnetplatte: Manche meinen, das sei nur ein anderer Ausdruck für Festplatte, andere halten es für einen Sammelbegriff, der sowohl Harddisks als auch normale (Floppy-) Disks umfaßt. Auf alle Fälle handelt es sich dabei um einen Träger aus Kunststoff oder Aluminium, auf dem sich eine Magnetschicht befindet – und um einen ziemlich veralteten Begriff.

Magnetstreifen: Wer eine Scheckkarte besitzt, besitzt auch einen Magnetstreifen! Der ist auf der Rückseite und enthält viele schöne, gespeicherte Daten.

Magnettrommel: Kaum 30 Jährchen ist es her, als beim Speichern noch fleißig getrommelt wurde – und nicht gediskt, wie heute allgemein üblich.

Mailbox: In erster Linie sind das natürlich die berühmten Leserbriefseiten im Joker; Modem-Besitzer meinen damit aber auch eine Art „elektronischen Briefkasten“. Mehr zum Thema im User-Club dieser Ausgabe!

Mainframe: Wer gerade keine Lust hat, „Großrechner“ zu sagen, der nuschelt halt was von einem „echt tollen Mainframe“...

Makro: bedeutet normalerweise einfach nur „groß“ – es sei denn, man ist Programmierer. Dann versteht man darunter nämlich einen (Makro-) Befehl, der seinerseits mehrere zusammengefaßte Befehlsanweisungen aufruft. Wer immer noch Bahnhof versteht, der denke einfach an Muttis gefürchtetes „Aufräumen!“-Makro. Damit meint sie in Wirklichkeit die einzelnen Anweisungen „Müll rausbringen, Unordnung beseitigen, saugen, Staub wischen, Bett machen, Fenster putzen...“.

Mann-Jahr: ist eine Definition der Arbeitszeit bei der Entwicklung von Programmen. Hauen zwei Programmierer ein halbes Jahr lang in die Tasten, brauchen sie dazu genauso lang wie ein einziger in der doppelten Zeit, also ein Mann-Jahr.

Manual: englisch für „Handbuch“ oder „Anleitung“. Wird gerne von gelungssüchtigen Joker-Redakteuren gebraucht, um Fremdsprachenkenntnisse vorzutäuschen.

MARK I: der erste frei pro-

grammierbare Compi, der vom amerikanischen Mathematiker Howard Hathaway Aiken in den frühen 40er Jahren aus lauter Relais und Lochkarten-Lesern zusammengepfriemelt wurde. Der 1947 erschienene Nachfolger MARK II war dann bereits vollelektronisch.

Maschinensprache: nach Grunzen so ziemlich die primitivste Form von Kommunikation, und dazu genauso unverständlich. Die CPU, das Herz bzw. Hirn jedes Blechkumpels, versteht nämlich nur Anweisungen, die in binärer Form vorliegen, also aus lauter Nullen und Einsen bestehen. Sollte ein Programm daher nicht gleich in der Sprache der Maschinen (z.B. Assembler) geschrieben sein, muß es noch mittels Compiler bzw. Interpreter in diese übersetzt werden, damit der Rechner es abspulen kann.

Maske: Läßt man die karnevalistische Interpretation mal beiseite, bleiben noch zwei wichtige Bedeutungen übrig. Da wäre einmal die Eingabemaske, die so eine Art Digi-Formular auf dem Screen darstellt. Programmierer verstehen darunter aber auch einen Filter, der nur bestimmte Informationen passieren läßt und die anderen sperrt.

Massenspeicher: Man ahnt es irgendwie schon – hier fühlen sich all jene Speicher angesprochen, in denen größere Datenmengen ohne permanente Stromversorgung (wie etwa beim Arbeitsspeicher) dauerhaft abgelegt werden können. Beispiele dafür sind Festplatten und CDs, aber auch normale Disks fallen unter diesen Begriff.

HSV L, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 454 42 98, Fax 030 4544318

A.G.E.	99	Aces of the Pacific	99	Adventure Tennis	75	Another World	75
Battle Command	83	Battle Isle	99	Bundesliga Manager Prof.	83	Cadaver	89
Chessmaster 3000	89	Civilisation	114	Cruise for a Corpse	83	D/Generation	83
Dark Seed	*	Das schw. Auge	99	Der Patrizier	99	Dragonflight	89
Dune	114	Elite Plus	99	Elvira II	99	Elvira the Arcade Game	75
Epic	89	Eternam	99	Eye of Beholder 2	99	F-117 A	99
Falcon 3.0	89	Flight Simulator IV	129	Global Conquest	*	Global Effect	83
Gods	99	Indiana Jones 4	99	Jack Nickolaus Signature	99	Legend	83
Mad TV	99	Manchester United Europe	75	Maupiti Island	83	Mega Traveller 2	89
Midwinder 2	*	Might & Magic III	99	Monkey Island 2	99	Plan 9 from Outer Space	*
Police Quest III	99	Rampart	*	Sargon 5	99	Sim Ant	99
Soul Crystal	83	Space Max	75	Spacewrecked	83	Star Trek 25th Anniversary	83
Storm Master	83	Tennis Cup 2	83	The Legend of Robin Hood	114	The Return of Medusa	83
The Rocketeer	75	The Sorcerer's Appliance	99	Think Cross	80	Thunderhawk	99
Titu the Fox	75	Traders	*	Ultima 7	99	Ultima Underworld	99
Wayne Gretzky Hockey 2	83	Wing Commander II	99	Winter Challenge	89	World Cup Rugby	75

Bei allen mit einem * gekennzeichneten Spielen waren die Preise bei der Einzeichnung zum Druck noch nicht bekannt. Alle Preise sind für MS-Dos Rechner

Ihr **HSV L** ist 24 Stunden für Sie zu erreichen Tel. **030 454 42 98**

Ihr Spielgerät der Zukunft: der **HSV L-PC**

Game and Sound Mashines vom **HSV L (intel inside)**

Komplettsysteme, dransitzen und loslegen,

alle Komplettsysteme beinhalten: Desktopgehäuse mit Speeddisplay, 2MB RAM, 16 Bit IDE-Controller mit 2 seriellen, 1 parallelen Schnittstelle, 1 Game-Port, 16 Bit 512 KB Trident VGA-Grafikkarte, 80 MB Festplatte 17 ms, 3,5" 1.44 MB und 5,25" 1.2MB Diskettenlaufwerk von Panasonic, Chicony Tastatur, 14" SVGA Monitor 1024*768 Bildschirmpunkte, Maus, Mauspad, Joystick, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Soundblaster 2.0 sowie zwei Spiele nach freier Wahl bis zu je 100 DM Wahrenwert laut obiger Liste. **1 Jahr Garantie.**

HSV L 80386SX 25 zum sensationellen Preis von nur **2999.-- DM**

HSV L 80386DX 25 jedoch 4MB RAM, 120 MB Festplatte **3399.-- DM**

HSV L 80386DX 33 jedoch 4MB RAM 64KB Cache, 120 MB Festplatte **3499.-- DM**

HSV L 80486DX 33 jedoch 8MB RAM 256 KB Cache, 120 MB Festplatte **4599.-- DM**

HSV L 80486DX 50 jedoch 8MB RAM 256 KB Cache, 120 MB Festplatte **4999.-- DM**

optional bekommen Sie einen **Canon BJ-300** für nur **899.-- DM**

dazu anstatt 999.--DM. Bei diesem Drucker handelt es sich um einen **64 Düsen** Tintenstrahldrucker, mit den **4 Papierführungsmöglichkeiten**. Der DIN A3, A4 und Endlospapier bei 360*360 DPI bearbeitet. Optional mit 1. und 2. Einzelblatteinzug.

Bei der Konfiguration sind **keine Grenzen** gesetzt, wir stellen Ihnen **Ihren Computer** auch gerne nach **Ihren Vorstellungen** zusammen, rufen Sie uns an, damit wir Ihnen weitere Auskünfte geben können. Wir rüsten **Ihren Alten** gerne auf einen **386er oder 486er** um.

Bei uns bekommen sie auch alles weitere was der Computer-Freak sonst noch braucht, alle Arten von Druckern, Scanner, Modem z. B **US-Robotics HST Dual** anstatt 2398.--DM für nur **1499.-- DM**, Disketten uvm. Wir haben auch alle Anwender Programme im Sortiment, z. B. **OS 2 2.0** ab sofort für **359.-- DM** das Original von IBM.

Für Alle Spiele 7 DM Porto und Verpackung, bei Vorkasse 3 DM. Händler anfragen erwünscht

HSV L, Ostender Str. 32 1000 Berlin 65, Tel. 030 4544298, Fax 030 4544318

Dämonen-Blues Demon Blue



Hübsch, aber auch hübsch link!

Wer das Besondere liebt, ist bei Micro Values neuer Plattform-Arie besonders schlecht aufgehoben: Zwar ist das Teil besonders preisgünstig, aber auch besonders schlapp — und damit ja wohl nix Besonderes.

Hier wartet Jump & Run mit pädagogischem Effekt: Der kleine Harrison hat die Schule geschwänzt und ist lieber zum Angeln gegangen. Zur Strafe rutscht er auf einem nassen Stein aus und verwandelt sich in eine blauhäutige Kartoffel — laßt Euch das eine Lehre sein! In einer ganz ähnlichen Lage befindet sich auch der Spieler, der zur Strafe dafür, daß er dieses Game gekauft hat, den Kleinen jetzt mühseligst aus einer Fantasywelt befreien darf.

Das Problem dabei sind weniger die acht Schlüssel, die man für die Rückverwandlung finden muß, als vielmehr die reichlich seltsame Steuerung und das mißratene Leveldesign: Die dämonische Kartoffel kann nach links und rechts gehen oder laufen, und auf Knopfdruck springt sie nach schräg links oder rechts oben — aber dazu muß sie ihr Kartoffelgesicht erst in Sprungrichtung drehen, das nächste Hindernis sollte mindestens einen Zentimeter entfernt sein, und gerade nach oben hüpfen geht schon mal überhaupt nicht. Außerdem sind die meisten der herumschwebenden

und -orkelnden Killer-Engel, Orks etc. schlicht unbesiegtbar, darüberhinaus wurden sie oft so „clever“ platziert, daß man nicht ohne Energieverlust an ihnen vorbeikommt. Schließlich sorgt auch das hübsch umschaltene der Screens oft und gern für Tragik.

Naja, zumindest hat man die Grafik recht anscheinlich bei Hewsons altem „Stormlord“ abgeguckt und ordentlich animiert. Auch die Titelmelodie ist erträglich, aber die schauerlichen FX passen dann schon wieder prima zum Gameplay... (rf)

DEMON BLUE (MICRO VALUE)

JUMP & RUN

39%
„ÄRGERLICH“



GRAFIK	64%
ANIMATION	66%
MUSIK	55%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	33%
DAUERSPASS	36%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 24,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA - AMIGA

Metall Masters	di. Anleitung	Raboter/Action	40,00
Nam Vietnam	kpl. deutsch	Viererkrieg	59,00
Codover	di. Anleitung	Armen/Adventure	35,00
Brillat II Seoul	di. Anleitung	Scor/Billard	40,00
Strategie	di. Anleitung	Strategie	45,00
Battle Command	kpl. deutsch	Parasimulation gut	45,00
Ultima V	di. Anleitung	Kolossal	40,00
Powermanger	di. Anleitung	Störung/Action	40,00
Das Stundenlohn	kpl. dt.	Adventur	50,00
Devil's	kpl. dt.	Wormum/Simulation	45,00
Jagd auf Roter Oktober	di. Anleitung	USAC/Film	50,00
Tight of the Intruder	di. Anleitung	Flug/Simulation	55,00
AMG 29 Ultra	di. Anleitung	Flug/Simulation	59,50
Jaegerge Mitten Hero Turtles	di. Anleitung	Actionspiel	45,00
Line Soldier	di. Anleitung	Action/Kampf	55,00
Kult + Baba + Purple Saturn Day	di. Anleitung	2 Spieler in Pers	40,00
Operation Predator	di. Anleitung	Logic/Rätsel	35,00
Genius	kpl. deutsch	Handel/Krieg/Simulation	40,00
Galactic Empire	di. Anleitung	Action/Strategie super	45,00
Jemmy's 1	di. Anleitung	Action/Strategie super	45,00
Jemmy's 2	di. Anleitung	Action/Strategie super	45,00
Jemmy's 2 (2. Teil nur mit Teil 1)	di. Anleitung	Adventure/Adventure gut	45,00
Dungeon Master	kpl. deutsch	Karte/Kampf	45,00
Chaos Sinks Back (2. Teil Dungeon Master - 2. Teil nur mit ersten Teil)	di. Anleitung	Strategie/Sprachspiel gut	50,00
First Samurai	kpl. deutsch	gutes Actionspiel	40,00
Megadomino	di. Anleitung		
Paradise 90	di. Anleitung		

Hardware/Anwendersoftware

Amiga Maus	47,50
Techno Plus Amiga/Atari Maus	62,50
Amiga Handscanner bis 400 dpi + Netzeil + Software	165,-
Audio (Amiga Werkzeugkasten/14 Programme deutsch)	79,00
Word Lyrn Textverarbeitung Amiga deutsch	69,00
HQ Backup II deutsch Datensicherung/Archivierung Amiga	75,00
Visualcontrol 3.0 Amiga	69,00
Textverarbeitung Programm: Englisch/Deutsch - 10000 Vokabeln - A500	77,50
* Great Copy 2 + Masterdisk Unifast (Unifast + 4. Physik Adapter + 14 physikalische Quickstart "Kopie" - Amiga oder Atari)	135,00
Commodore 800 Set Software und Anschlüsse deutsch Amiga	75,00
Amiga 500 Laufwerk 880 KB intern	39,00
Amiga Diskettenlaufwerk 3,5 extern abschaltbar 1 Jahr Garantie	149,00
Amiga Diskettenlaufwerk 3,5 extern abschaltbar HW 1 Jahr Gar	160,00
Advanced Copy Master Disk + Microcontroller Amiga/Atari gut	165,00
XCOPY Professional + Hardware deutsch Version neuere Version	73,50
Visualscope 1 & 2 (Visual/Schutzprogramm)	57,00
Visualizer Pro 2.0	47,00
Deluxe Paint 4.0	289,00
Jayside (Unter 3.1 - 9 Memory Data Handbook) Amiga/Atari	5,00
Designer: Steuerelemente A500	33,00
70er Rock Disketten Serie 3,5 200 leihbar	5,00
50er Rock Disketten Serie 3,5 200 leihbar	70,00
Diskettenbox 3,5 100er schwarz (mit Schieber) gut	34,50
Diskettenbox 1/2 100er schwarz	12,00

Lösungsbücher für 17,50 deutsch

Buck Rogers	Codover	Champions of Krym	Codenome (Person)
Conquest of Camelot	Colonel Bequest	Dungeon Master	Evans
Goldrush	Heros Quest	Indiana Jones ADV	Larry 1, 2 oder 3
Legend of the Night	Maniac Mansion	Markheim 1 oder 2	Operation Switch
Monkey Island	Space Quest 1, 2, 3, 4	King of the Dragon	Ultima 6
Jack Mac Cracken	Kings Quest 1, 2, 3, 4 oder 5	Police Quest 1 oder 2	Quest for Glory 2

Monkey Island 2	17,50	Birds Tale 2 engl	27,00	Birds Tale 2 dt	27,00
Curse Azure Birds	27,00	Death Knights Krym	24,00	Death Knights engl	28,00
Eye of the Beholder 1	25,00	Eye of the Beholder 2	24,00	Eye of the Beholder 2	18,00
Larry 5	19,00	Police Quest 3	18,00	Kings Quest 5	18,00
Kings Quest 1 & 2	40,00	Legend of the Night	18,00	Amberstar	24,00
Life of the Trenches	19,50	Search for King	16,00		

Festplatten kompl. Systeme (A500)

Alle Festplatten sind komplett installiert, montiert und angeschlossen. Die Box muß nach links in den Amiga eingesteckt werden.

Oktagon 500	52MB, 1,5 ms Quantum	1099,00
Oktagon 500	105MB, 1,1 ms Quantum	1350,00
Oktagon 500	240MB, 1,1 ms Quantum	2199,00
Oktagon 500/10	52MB, 1,5 ms Quantum	1150,00
Oktagon 500/10	105MB, 1,1 ms Quantum	1445,00
Oktagon 500/10	240MB, 1,1 ms Quantum	2250,00
2MB Speichererweiterung		193,00
Handy Oktagon 500 bis 10MB Zweitsysteme schickbar etc.		

Amiga-Komplettangebote

A500 plus	849,00
A 500	759,00
A600	959,00
A600HD 20MB	1350,00
A2000C	1295,00
Monitor 10845	577,00
Monitor Tower MV 765	1199,00
Monitor Tower MV 795	450,00
A2000C + 10845	1945,00
A500 plus + MV 765	2075,00
A2000C + AT285 Karte	2300,00
A2000C + AT 386SX/20Karte	2700,00
A2000C + A2630/2MB	2700,00
A2000C + A2630/4MB	3600,00
A3000/25/105MB	4499,00
A3000/25/105MB Tower	5700,00

Drucker

Fujitsu D1900 L/4	777,00
24 N/Media, 180 Z/sec. 360dpi	
incl. Amiga-Druckerkabel	
Fujitsu D1100 color	899,00
24 N/Media, 240 Z/sec. 360dpi	
incl. Amiga-Druckerkabel	
Fujitsu D1200 color	1499,00
24 N/Media, 240 Z/sec. 136 Z/Zelle 360dpi	
incl. Amiga-Druckerkabel	
Farbboard schwarz für D1900/1100/1200	19,50
Farbboard color für D1100/1200	29,50
Ceremonica Kabel	22,00
Fujitsu Bayzeit 200	1490,00
Timestrahl-Drucker 360 Z/sec. 360dpi	1490,00

ALLE ARTIKEL DIESER SEITE SIND MIT DEUTSCHER ANLEITUNG FÜR BETRIEB ODER EINBAU.

WENN SIE PER VORKASSE DEN BETRAG ÜBERWEISEN ODER MIT SCHECK BEZAHLEN BEKOMMEN SIE BEI EINEM WARENWERT VON

• 1000-1500 25,00
• 1501-2500 50,00

RABATT

Computersoftware

Steffen Müller

Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 082 32/64 09 Fax: 082 32/85 77

BTX: S.M.SOFT

Kickstart Umschaltplatine

Amiga 500 - Amiga 500 Plus - Amiga 2000
mit 1,3 Chip DM 57,00
mit 2,0 Chip DM 65,00
mit 2,0 Chip DM 75,00

AMIGA - RESTPOSTEN

1943	29,50	Manchester United dt.	35,00
Archipelago	24,50	Mig-29 Soviet Fighter	39,50
Bard's Tale 3 dt.	34,50	Moonwalker dt.	39,50
Beach Valley	34,50	Newsmind dt.	19,90
Cabal	35,00	North & South	34,50
Cadaver dt. Prog.	35,00	Oil Imperium kpl. dt.	35,00
Conqueror	39,50	Operation Jupiter	29,50
Defender of the Cr. dt.	30,00	Photon Storm	19,90
Drakkhen dt.	35,00	Prince dt.	34,50
Dungeon Quest	29,50	Prospector	19,90
Dynasty Wars dt.	39,50	Pyramax	19,90
Dyer 07 dt.	29,50	Rainbow Island	29,50
F-16 Combat Pilot	39,50	Rambo 3	29,50
F-16 Falcon dt.	39,50	Red Heat	29,50
F-16 Mission 1 dt.	29,50	Rocket Ranger	34,50
F-16 Mission 2 dt.	29,50	Road Blasters dt.	24,90
F/A 18 Interceptor dt.	34,50	R-Type	29,50
Flood	29,50	Run the Gauntlet	34,50
Football Manager 2	34,50	Sherman M4	34,50
Football Manager dt.	24,50	Silkworm dt.	29,50
Garrison	19,50	Snatch	34,50
HATE	24,50	Snake of the Art	24,50
Hollywood Poker	24,50	Starliner 2	35,00
Hollywood Poker Pro	29,50	Strike Force Harrier dt.	34,50
Island of Lost Hopes	35,00	Strip Poker + Data Disk	29,50
Imperium dt.	39,50	Switchblade	34,50
Interphase	24,50	Tennis Cup	35,00
Iron Lord	30,00	Treasure Island Dizzy	24,50
Karting Grand Prix	19,90	Turrican dt.	29,50
Klodon	44,50	TV Sports Basketball	39,50
Kid Gloves	24,50	TV Sports Football dt.	39,50
Kick	35,00	Wings of Fury	39,50
Kult	34,50	Winter Olympics	24,50
Las Vegas	19,90	X-Out dt.	34,50
Last Ninja 2	35,00	Zark 1, 2 oder 3	29,50
Lords of Rising Sun dt.	35,00	Z-Out dt.	29,50

10 Spiele nach unserer Wahl (portofrei) 165,00
15 Spiele nach unserer Wahl (portofrei) 230,00
20 Spiele nach unserer Wahl (portofrei) 299,00

Atari Lynx Grundgerät

+ Multiplayer Comlynx Kabel 197,00
Atari Lynx Paket + Comlynx Kabel + California Games + Netzgerät 285,00
Game Gear + Columns (1/2 Jahr Garantie) 297,00
CDTV + Lemmings + Buch (1/2 Jahr Garantie) 1300,00

ATARI LYNX SPIELE

Spielname	Art	Preis
Awesome Golf	Spo	69,50
Blackout dt.	Str	68,50
Blue Lightning	Sim	63,50
California Games dt.	Spo	68,50
Checkered Flag	Spo	69,50
Chips Challenge dt.	Act	63,50
Electrozone dt.	Act	63,50
Gates of Zendoon dt.	Act	63,50
Gauntlet dt.	Act	68,50
Hard Drive	Act	69,50
Kiss dt.	Ges	64,50
Mr. Pac-Man dt.	Ges	68,50
Ninja Gaiden dt.	Act	68,50
Pac Land dt.	Act	68,50
Paperboy dt.	Act	68,50
Rampage dt.	Act	68,50
Road Blasters dt.	Act	68,50
Robo Squash dt.	Act	63,50
Rygar dt.	Act	68,50
Shanghai dt.	Str	68,50
Time World dt.	Adv	64,50
Tournament Cyberball	Spo	69,50
Viking Child	Act	69,50
Warbirds dt.	Act	68,50
Xenophobe dt.	Act	68,50
Xybots	Act	69,50
Zorker Mercenary dt.	Act	68,50

Sonnenschild	Zub	9,00
Tragetasche	Zub	39,50
Reinigungs-Set	Zub	47,00
Adapter Zigarettenanz.	Zub	33,00
Netzgerät	Zub	33,00

VERSANDKOSTEN:

Vorname 5,00
Post-Nachnahme 9,50
Ausland Vorname (nur EC oder bar) 15,00

Ab 4 Spiele Versandkosten frei!

Bestellzeiten:

Tel.: 082 32/64 09 Montag bis Samstag 9-22 Uhr
Bestellungen bis 15 Uhr werden
am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel
von dem Versand gelistet!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern
(Amiga, Atari, IBM-PC, Mega Drive,
Lynx, Gameboy)

Auf Wunsch Sicherheitskarton + 2,50 DM

Titel	Amiga	Atari
1869 komplett deutsch	69,50	
3D Konstruktion Kit + Video kpl. dt.	79,50	79,50
688 Attack Sub dt.	60,00	
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	
ADV Destroyer Simulator dt.	39,50	
A.G.E. kpl. dt.	69,00	69,00
AH-73 M Thunderhawk dt.	69,50	69,50
Albion A 320 (1MB) dt.	89,50	89,50
Alt Combat Aces dt.		
ibald Gunship, F-16 Falcon, Fighter Bomber	77,00	
Ambassador kpl. dt.	74,00	74,00
Another World kpl. dt.	62,50	62,50
Apidya dt.	65,00	
Alt Supply dt.	42,50	42,50
Anarchy dt.	48,50	48,50
Armour Gaddan dt.	58,00	58,00
Ashes of Empire kpl. deutsch	79,50	
B-52 Mega Fortress dt.	65,00	
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50
Bandit Kings of China dt.	78,50	
Base of the Cosmic Forge kpl. dt.	69,50	
Bard's Tale 3 dt.	34,50	
Battle Chasm 2 dt.	59,50	
Battle Hawks 1942	59,50	
Battle Isle dt.	69,50	a.A.
Battle Isle neue Karten dt.	45,00	
Battle Master dt.	66,00	66,00
Betrayal dt.	74,00	74,00
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50	
Big Business dt.	54,50	54,50
Birds of Prey (1MB) dt.	74,00	a.A.
Black Crypt dt.	62,50	
Black Gold kpl. dt.	62,50	62,50
Blue Max (1MB) dt.	69,50	69,50
Börsenlieber kpl. dt.	59,00	59,00
Bug Bomber dt.	59,50	59,50
Buck Rogers kpl. dt.	79,50	
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50
Bundesliga Manager Prof. kpl. dt.	69,50	69,50
Cadaver + BAT + Midwinter + Bloodwych dt.	75,00	75,00
Cadaver Leveldiskette dt.	38,50	38,50
Captain Planet dt.	59,50	59,50
Cardinal of the Kremlin dt.	59,50	
Carthage dt.	59,50	
Cash kpl. dt.	58,50	58,50
Castle Master kpl. dt.	58,00	58,00
Casles kpl. dt.	69,50	
Celtic Legends dt.	69,50	a.A.
Centerbase kpl. deutsch	69,50	a.A.
Centurion Defender of Rome dt.	34,50	
Champions of Krynn dt.	64,00	a.A.
Championship Manager dt.	62,50	a.A.
Chaos Strikes Back		
2. Teil Dungeon Master kpl. dt.	45,00	
Charge of Light Brigade	67,50	67,50
Chess + Bridge + Draughts +		
Go + Back Gammon (5 Spiele)	69,50	a.A.
Chess Champion 2175 dt.	69,50	
Chessmaster 2100	69,50	
Chuck Yeager 2.0 dt.	49,50	49,50
Civilization kpl. dt.	75,00	
Codename: Iceman	85,00	85,00
Contra Middle East	67,50	
Conquest of Camelot	79,00	79,00
Conquistador kpl. dt.	69,50	69,50
Covert Action kpl. dt.	77,00	77,00
Cribbage King - Gin King + Trump Castle +		
Chessmaster 2000 (3 Spiele)	69,50	a.A.
Cruise for a Corpse kpl. dt.	69,50	69,50
Damocles dt.	45,00	
Dea Boat (1MB) dt.	69,50	a.A.
Der Patrizier kpl. deutsch	69,50	69,50
Die Kathedrale kpl. dt.	77,00	a.A.
Dittis dt.	49,50	49,50
Double Double Bill dt. (4 Spiele)	75,00	
Duna - Wüstenplanet kpl. dt.	69,50	
Dungeon Master (1MB) kpl. dt.	55,00	
Dynoblasters + 4 Player Adapter dt.	62,50	62,50
Dyer 07 dt.	49,90	49,90
Edition Nr. 1 (2 Spiele) kpl. dt.	67,00	
Eternal Kanzler sein kpl. dt.	69,50	
ET dt.	62,50	62,50
Elvira kpl. dt.	69,00	69,00
Elvira 2 kpl. dt.	74,00	
Epic dt.	67,00	
Espana Games 92 dt.	67,50	
European Football Champ dt.	59,50	a.A.
Eye of the Beholder kpl. dt.	74,00	
Eye of the Beholder 2	72,50	
Eye of the Beholder 2 kpl. dt.	79,50	
F-15 Strike Eagle 2 dt.	74,50	74,50
F-16 Combat Pilot dt.	39,50	64,00
F-19 Stealth Fighter dt.	75,00	75,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Faza O'Riow Hockey dt.	62,50	62,50
Fate - Gates of Dawn kpl. dt.	69,50	69,50
Final Fight dt.	59,50	59,50
Fire and Ice dt.	62,50	62,50
Flight of the Intruder dt.	75,00	75,00
Flight Simulator 2 dt.	88,00	88,00
Formula One Grand Prix dt.	75,00	76,00
Ghargis Khan dt.	77,50	
Global Effect + Uhr kpl. deutsch	69,50	
Goblins dt.	62,50	62,50

Goda dt.	58,00	58,00
Great Courts II kpl. dt.	64,00	64,00
Great Courts + March. Unit. Europe +		
4 Player Adapter + 4 Quickset Apache T. Joydis	135,00	135,00
Halls of Morozuma	65,00	
Harpoon Editor dt.	47,00	
Harpoon Version 1.2.1 dt.	70,00	
Heimdall (1MB) kpl. dt.	69,50	69,50
Hero Quest Mission 1 dt.	39,50	
Hero Quest + Mission Disk dt.	72,50	
Hero Turtles + Back to the Future 2 +		
Hexuma kpl. dt. 1MB	79,50	
Gremlins 2 - Days of Thunder dt.	72,50	72,50
Hill Street Blues kpl. dt.	59,50	59,50
Hook kpl. dt.	62,50	a.A.
Hunter dt.	69,50	69,50
Hydra dt.	42,50	42,50
Immortal dt.	39,50	39,50
Indiana Jones 500 dt.	58,50	
Int. Soccer Chall. + Footballer of the Year 2		
+ Hot Shot + Italy 1990	65,00	
James Bond Collection (3 Spiele)	59,50	a.A.
James Bond Underwater Agent 2 dt.	59,00	59,00
John Madden Football dt.	62,50	a.A.
Korier dt.	92,50	92,50
Kick Off 2 + Emyln Hughes Soccer +		
Gazza 2 + Microprose Soccer dt.	62,50	62,50
Kick Off 2 + Player Manager + Kick		
Off 2 Data Disk Final Whistle dt.	62,50	62,50
Kings Quest 3 (1MB) kpl. dt.	77,00	a.A.
Knights of the Sky (1MB) dt.	75,00	
Last Battle dt.	62,50	a.A.
Legend of Faergail kpl. dt.	67,00	67,00
Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.	84,50	
Leisure Suit Larry 5 kpl. dt.	79,50	
Leifal Xcess dt.	59,50	59,50
Lemmings dt.	50,00	50,00
Lemmings 2 dt.	50,00	a.A.
Lemmings Data Disk (benötigt Orig.) dt.	40,00	40,00
Life and Death dt.	59,50	
Lin Wu's Challenge kpl. dt.	52,00	52,00
Links Golf (benötigt Festplatte) dt.	74,00	
Loam kpl. dt.	69,50	69,50
Lords of the Rings kpl. deutsch	67,00	
Lotus Expiil + James Bond Underw.		
+ Venus + Ghouls'n'Ghosts (4 Spiele)	69,50	a.A.
Lotus 3 dt.	55,00	
Lotus Turbo Challenge	759,50	59,50
Lure of the Temptress kpl. dt.	65,00	
MT Tank Platoon dt.	75,00	75,00
Magnetic Scrolls Collection (3 Spiele) dt.	72,50	
Manchester United Europe dt.	59,50	59,50
Maniac Mansion kpl. dt.	64,00	64,00
Mauspit Island kpl. dt.	59,50	59,50
Mega-Mania kpl. dt.	55,00	69,50
Mega Sports (30 Spiele) dt.	69,50	a.A.
MegaTraveller kpl. dt.	64,00	64,00
Mega Twins dt.	59,00	59,00
Merchant Colony kpl. dt.	69,50	69,50
Midwinter 2 kpl. dt.	76,00	69,50
MIG-29 Fulcrum dt.	39,50	77,00
MIG-29 Superfulcrum dt.	87,00	87,00
Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50
Monkey Island 2 kpl. dt.	79,50	a.A.
Nam - Vietnam kpl. dt.	67,50	67,50
Navy Seals dt.	a.A.	58,00
Nebulus 2 dt.	59,00	59,00
Nobunagas Ambition	99,50	
Oil Imperium kpl. dt.	39,50	39,50
On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Operation Combat	59,50	
Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50
Panzer Battles	62,50	
Panzer Islands kpl. dt. (superl)	69,00	69,00
Perfect General kpl. deutsch	79,00	
PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50	
PGA Tour Golf dt.	57,00	
Pinkball Dreams dt.	57,00	a.A.
Pirates dt.	58,00	58,00
Police Quest 3 kpl. dt.	79,00	a.A.
Pools of Darkness	67,00	
Populous dt.	47,00	47,00
Populous 2 dt.	69,50	69,50
Populous Editor + 500 neue Welten dt.	42,50	a.A.
Port of Call kpl. dt.	57,50	
Power Up (5 Spiele) dt.	69,00	69,00
Powermanger dt.	57,00	64,50
Powermanger Data Disk dt.	39,50	39,50
Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Projekt Prometheus kpl. dt.	59,50	59,50
Race Drivin' + Video dt.	67,00	a.A.
R-Type 2 dt.	57,00	57,00
Railroad Tycoon (1MB) kpl. dt.	76,00	76,00
Realms dt.	69,50	a.A.
Red Baron (1MB) kpl. dt.	75,00	
Red Storm Rising dt.	57,00	40,00
Regent kpl. dt.	77,00	a.A.
Resolution 101 dt.	49,00	49,00
Return of Medusa dt.	62,50	62,50
Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
Rings of Medusa + Invest + Transworld kpl. dt.	69,50	
Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	a.A.
Robin Hood kpl. dt.	59,50	a.A.
Robocop 2 dt.	57,00	57,00

Robocop 3 dt.	59,50	59,50
Rolling Ronny dt.	59,50	59,50
Romance of the Three Kingdoms (1MB)	90,00	
Search for the King dt.	76,00	
Sanctuary kpl. dt.	57,00	
Second Front (1MB)	76,00	
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Sensible Soccer dt.	62,50	62,50
Shadow of the Beast 2 dt.	59,50	
Shock Wave dt.	59,50	
Silent Service dt.	58,00	58,00
Silent Service 2 dt.	75,00	75,00
Sim Ant kpl. dt.	82,00	
Sim City dt.	67,00	67,00
Sim City Architecture 1 dt.	39,50	a
Sim City Architecture 2 dt.	42,50	a
Sim City und Populous dt.	69,50	69,50
Simpsons dt.	59,50	59,50
Skull & Crossbones dt.	59,50	59,50
Skull & Crossbones + Hydra + STUN Runner		
+ Hard Driving II + Badlands	69,50	69,50
Smash TV dt.	62,50	62,50
Soul Crystal kpl. dt.	62,50	aA
Space Ace 2 dt.	69,50	
Space Max kpl. dt.	63,00	aA
Space Quest 3 kpl. dt.	79,00	
Speedball 2 dt.	59,50	
Speedball 2 + Rick Dangerous		
+ F-16 Falcon + Midwinter +		
TV Sports Football (3 Spiele)	73,00	73,00
Spirit of Adventure kpl. dt.	59,50	59,50
Starlight 2 dt.	59,50	59,50
Steel Empire kpl. dt.	65,00	65,00
Steigenberger Hotel Manager kpl. dt.	54,00	
Stellar 7 kpl. dt.	62,50	
Steam Across Europe	74,50	
Stratego dt.	59,50	59,50
Strike Fleet dt.	63,00	63,00
Striderplus kpl. dt.	65,00	
Super Sim Pack (4 Spiele) dt.	69,50	aA
Super Tennis dt.	69,50	
Supremacy dt.	69,00	69,00
Super Space Invaders dt.	62,50	62,50
Switchblade 2 dt.	59,00	59,00
Team Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
Tennis Cup II dt.	69,50	
Terminator 2 dt.	62,50	aA
The Powerpack (4 Spiele) dt.	62,50	62,50
Their Finest Hour dt.	69,50	69,50
Their Finest Hour Mission Disk I	39,50	39,50
Thunder Jaws dt.	47,00	47,00
Time Soldier	62,50	62,50
Tip Off Basketball dt.	59,50	aA
Toki dt.	58,50	58,50
Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
Tournament Golf dt.	55,00	55,00
Traders kpl. dt.	64,00	64,00
Turbo Cup + Panzer Kick Boxing		
+ Tennis Cup (3 Spiele) dt.	72,50	
Turbo Out Run + Italy 90 + Wulfs		
+ F-16 Combat Flot + Double Dragon 2 kpl. dt.	72,50	72,50
Ultima 4	64,50	64,50
Ultima 5 dt.	65,00	62,50
Ultima 6 dt.	69,50	69,50
UMS 2 dt. (1MB)	74,00	74,00
Utopia kpl. dt.	69,50	69,50
Vikings=Kingdoms of England II dt.	62,50	
Virtual Reality Vol. 1 oder 2	je 69,50	69,50
Vroom dt.	62,50	62,50
Vroom Data Disk dt.	42,50	42,50
War Game Construction Set		74,50
Warlords (1MB)	63,50	
Wild West World kpl. dt.	92,50	
Wing Commander kpl. dt. 1MB	79,50	
Winger kpl. dt.	62,50	62,50
Wizkid dt.	59,00	
Wolfpack dt. (1MB)	49,50	69,50
Wonderland (1MB) dt.	69,50	69,50
World Championship Squash dt.	59,50	59,50
World Championship Boxing Manager dt.	54,00	54,00
Wreckers dt.	59,50	59,50
Wrestle Mania dt.	62,50	62,50
Zak Mc Kracken kpl. dt.	64,00	64,00
Z-Out dt.	35,00	
Zool dt.	57,00	

Guter Wiz? Wizkid

Vor fünf Jahren gab es am 64er mal ein Kultspiel namens „Wizball“, dessen Amigaversion dann leider ziemlich in die Hose ging. Nun hat Sensible Software den Nachfolger programmiert...

...und der ist gottlob wesentlich spritziger ausgefallen. Der kleine Wizkid ist mit drei Bildschirmleben ausgestattet, die sich nach jeweils fünf Feindberührungen von ihm verabschieden. Damit muß er neun Level durchstehen, und das geht wiederum auf zwei Arten: Im „Kopf-Modus“ schubst er die im Bild verteilten Symbole vom Screen, die bei ihrem Absturz oft gleich noch einige der herumflatternden Gegner mit ins elektronische Nirwana reißen. Neben Punkten bringt das auch Geld, für das man sich in den Shops Extraleben und nützliche Gegenstände kaufen kann. Außerdem ist in den Ge-

schäften der „Körper-Modus“ zugänglich, bei dem sich Wizkid von einer „PacMan“-artigen Kugel in ein Männchen verwandelt, nur halt mit einem „PacMan“-Kopf. In dieser Gestalt muß er diverse, allesamt recht simple Rätsel lösen, als Belohnung winken gelegentlich sogar Ausflüge in andere Level. Sollte man in einer Runde mal

total versagt haben, darf man sein Glück an einer schlichten Scrabble-Variante versuchen.

Technisch gibt's eigentlich nichts zu meckern: Stick-Steuerung und Kollisionsabfrage wurden perfekt gelöst, die drollige und kunterbunte Grafik ist absolut ruckelfrei animiert, und die Soundbegleitung (Musik & FX) kann ebenfalls überzeugen. Auch an haarsträubenden Einfällen, wie etwa grimmigen Wachhunden, die am stillen Örtchen Zeitung lesen, herrscht



kein Mangel; bloß mit der Langzeitmotivation sieht's halt nicht gar so toll aus. Der Schwierigkeitsgrad ist eher niedrig angesiedelt, und die Gags kennt man irgendwann auswendig — so gut sie auch sind. (pb)

WIZKID (OCEAN)

WIZ - MIX

67%
„WIZKID“



GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	70%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	61%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Mach's nochmal Opi! Captain Dynamo

Solide Hausmannskost für wenig Geld — nach diesem Motto stricken die Codemasters seit jeher ihre Budget-Games. Warum sollten sie ausgerechnet bei dieser Plattform-Arie vom liebgewonnenen Konzept abweichen?

Tun sie auch nicht: Der verrückte Wissenschaftler Austen von Flyswatter hat sich die größte Diamantensammlung der Welt gekrallt und in seiner Festung versteckt. So geht's natürlich nicht, also holt man den rentenreifen Superhelden Captain Dynamo aus dem Altersheim, auf daß er sechs Level lang nach den geklauten Klunkern forsche...

Gottlob ist Super-Opi noch recht rüstig unterwegs, schließlich muß er seine (anfänglich) drei Bildschirmleben völlig unbewaffnet verteidigen. Der greise Held entert mit erstaunli-

chem Elan die Plattformen, weicht geschickt den diversen Fallen aus, hangelt sich über Abgründe und trampelt forsch die bedrohlichsten Gegner tot; immer vorausgesetzt, der jugendfrische Spieler vor dem Joystick bzw. der Tastatur stellt sich nicht allzu dämlich an. Aber warum sollte er, schließlich ist die Steuerung recht zu-

verlässig ausgefallen und der Schwierigkeitsgrad etwa so niedrig, wie die Spielabschnitte kurz sind.

Neben den Grafikfehlern im Intro ist die lasche Dauermotivation denn auch der Hauptkritikpunkt an diesem Game, das im übrigen sehr ordentlich in Szene gesetzt wurde: Die detaillierten Hintergründe werden sauber gescrollt, sämtliche Sprites (wie etwa niedlich watschelnde Schildkröten) sind witzig gezeichnet und nett animiert. Dazu kommt eine Be-

gleitmusik, deren Klangqualität leider nicht ganz die angepeilte Dramatik rüberbringt. Sei's drum, für den sympathischen Preis von lächerlichen 24 Mäusen kann man den Rentner ruhig mal hüpfen lassen. (pb)



CAPTAIN DYNAMO (CODEMASTERS)

JUMP & FUN

57%
„RÜSTIG“



GRAFIK	65%
ANIMATION	63%
MUSIK	54%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	52%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 24,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN

Alle Aliens sind schon da!

Bargon Attack

Stell Dir vor, Du kaufst ein Ballgame, und die Aliens darin sind echt! Bisher machten nur PC-Zocker mit derart fiesen Geschäftspraktiken Bekanntheit, jetzt findet die Invasion auch am Amiga statt!

Man kann sich vorstellen, wie der jugendliche Held aus Coktel Visions SF-Adventure erschrocken sein muß, als er feststellte, daß die bösen Bargonier tatsächlich sein geliebtes Paris überfallen, während (und weil!) er sie gerade am Compi in Grund und Boden ballert. Vorläufig verstecken sie sich aber in den örtlichen Katakomben, es bleibt also noch etwas Zeit, um das Schlimmste zu verhindern...

Für unseren Helden wird's jetzt stressig, der Spieler darf sich dagegen auf ein komfortabel zu bedienendes Abenteuer

er freuen. Die Maussteuerung funktioniert ähnlich wie bei Lucas Arts, nur daß die Verbenliste fehlt, wodurch kompliziertere Aktionen und tief-schürfende Gespräche flach-fallen. Begehrte Gegenstände werden durch einen simplen Mausklick ins Inventory befördert, die übrigen Befehle (in erster Linie: „benutze A mit B“) führt der Held brav in einer kleinen Animationsse-



Die Invasion hat schon begonnen...

quenz aus. Leider sind die Rätsel nicht immer logisch, und der Spielaufbau ist recht linear — erst müssen alle Problemchen eines Bildes gelöst sein, dann darf man im nächsten weitermachen.

Aber Genre-Neulingen dürfte das gerade recht sein, zudem lernen sie hier so nebenbei fast alle Pariser Sehenswürdigkeiten kennen. Außer netten Gags und einer problemlosen Handhabung hat Bargon Attack auch comicartige Grafiken, trickfilmreife Animationen sowie haufenweise Musik und FX zu bieten

— wer keine allzu hohen Ansprüche an die Komplexität stellt, sollte den Bargonieren also ruhig mal ins Handwerk pluschen! (C. Borgmeier)

BARGON ATTACK (COKTEL VISION)

ANIMATIONS - ADVENTURE

78%

„NETTER EINSTIEG“



GRAFIK	77%
ANIMATION	79%
MUSIK	76%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	79%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Dicky Nicky Nicky Boum

Nachdem der französische Hersteller Microids mit „Killerball“ und „Super Ski II“ zuletzt die Sportler bediente, kommen nun alle lauf- und springfreudigen Fußgänger auf ihre Kosten.

Das Spiel nimmt zwar unübersehbare Anleihen bei „Magic Pockets“, dennoch kann man ihm eine gewisse Originalität nicht absprechen. Nein, die dösige Hintergrund-story um einen bösen Magier, der nicht nur den Helden-Opti entführt, sondern der Einfachheit halber gleich noch sämtliche Bewohner des Fantasy-Landes in garstige Schnecken, Heuschrecken und ähnliches Ungeziefer verwandelt hat, ist damit nicht gemeint...

Freund und Feind verteilen sich auf vier Level, die jeweils fünf Screens hoch und satte 40 breit sind. Hier tummeln sich

neben den garstigen Gegnern auch Leitern, Plattformen, Tunnels, Schalter, Teleporter, Geheimräume und Extras in rauen Mengen. Speziell die letzteren verleihen dem Game den nötigen Pfiff: Normalerweise schaltet der pummelige Nicky seine Kontrahenten aus, indem er auf sie drauhüpft oder ihnen Apfelbutzen hinterherwirft; doch wenn er fleißig

sammelt, kann er den Widersachern auch mit Holzstämmen oder gar Bomben auf den Leib rücken, außerdem eignen sich manche Extras auch zum Bau von Brücken, Leitern und Plattformen. Daneben fehlen natürlich auch die obligaten Schlüssel, energiespendenden Zaubersprüche, Schutzschilde, Apfelbutzen-Verstärker und Zusatzleben nicht.

Die eingestreuten Puzzles sind logisch aufgebaut, und die leicht beherrschbare Stick-Steuerung garantiert frustfreies Spiel. Die putzige Grafik,

das Vier-Wege-Scrolling und die unaufdringliche Begleitmusik gehen ebenfalls in Ordnung — also nicht gerade der Plattform-Überhammer, aber allemal ein netter Hüpfen für zwischendurch. (C. Borgmeier)

NICKY BOUM (MICROIDS)

PLATTFORM - ACTION

64%

„GANZ OKAY“



GRAFIK	68%
ANIMATION	59%
MUSIK	62%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	68%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 74,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT



Beweg dich, Dickerchen...



SHUTTLE TREBLE CHAMPIONS

Was
zuviel ist,
ist zuviel!

Trouble
mit den
Champions

Im Mai zeigte Virgin den PC-Astronauten, wie man eine Raumflug-Simulation mit unzähligen Features und Funktionen zu Tode perfektionieren kann — im November dürfen's sich jetzt auch die Amigianer angucken...

Erneut lautet die Diagnose „Unspielbarkeit durch Übersimulation“, denn ohne fundierte NASA-Ausbildung hat man kaum eine Chance, mit dem Digi-Shuttle klarzukommen: Das dicke Handbuch verwechselt Deutsch mit Fachchinesisch, und das Programm selbst erstickt förmlich an seiner Detailtreue und Realitätsnähe!

In der Praxis steht der Pilot seiner anspruchsvollen Aufgabe also ziemlich ratlos gegenüber, zumal schon die erste Übung (der Landeanflug) ein Höchstmaß an Fingerspitzengefühl und fliegerischem Geschick verlangt. Nach ein paar weiteren Testflügen soll man dann bereits mit dem komplexen Instrumentenlandesystem zurecht kommen, Satelliten oder ein Teleskop im Weltall stationieren und defektes Raumgut zur irdischen Reparatur-Werft schleppen. Leute mit besonders geschickten Fingern dürfen auch versuchen, an einem zuvor ausgesetzten Sonnenkollektor herumzumontieren.

Leider wird jedoch die Bedienung durch satte 107 Tastenkombinationen und unheimlich verschachtelte Menüs

erschwert; Maus-Betrieb ist zwar möglich, aber wenig hilfreich. Daß die deutschen Screentexte keine Umlaute enthalten, mag ja noch angehen, daß sich Leute ohne Zweitfloppy hier schier zu Tode wechseln, schon nicht mehr. In punkto Übersicht genügt wohl der Hinweis, daß das Cockpit acht Bildschirme einnimmt! So umfangreich es im Shuttle-Innenen zugeht, so farblos, grob, detailarm und unsäglich langsam ist die 3D-Polygongrafik der Außenansichten. Aber dafür klingt dann das Triebwerksrauschen wieder ungeheuer realistisch... (pb)

SHUTTLE (VIRGIN)	
RAUMFLUG - SCHLIMMULATION	
32%	
„MISGLÜCKTES VERSAGEN“	
GRAFIK	42%
ANIMATION	41%
MUSIK	42%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	24%
DAUERSPASS	27%
FÜR ASTRONAUTEN	
PREIS	DM 109,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Welcher Fußballfan hätte noch nie davon geträumt, die gesamte Vorstandsetage seines Lieblingsvereins zu entlassen und selbst am Chefsessel Platz zu nehmen? Hier wurde der Traum digitale Wirklichkeit, und siehe da, es ist ein Alptraum!

Alle Zeichen sprechen dafür, daß es sich bei Treble Champions um die Umsetzung eines uralten Spectrum-Spiels handelt, doch selbst die redaktionelle Rentner-Riege kann und will sich an kein Game dieses Namens erinnern. Egal, jetzt ist es da, und das ist schlecht so:

Nachdem man sich für eine der fünf englischen Divisionen entschieden hat, erhält man automatisch ein Team zugewiesen, das man entweder im Haufen oder Spieler für Spieler ins Fitneß-Studio, auf den Trainingsplatz und zum Mediziner schicken darf. Die obligate Aufstellung ist ebenso mit von der Partie wie ein Transfermarkt und... das war's auch schon! Sicher, das Optionsangebot ist wirklich ein bißchen mager, aber was soll man dann erst über die Präsentation sagen?!

Diesbezüglich unterbietet Treble Champions nämlich die gesamte Konkurrenz um Längen, etwa, indem die Begegnungen lediglich in Form trockener Statistiken dargestellt werden, wie überhaupt das ganze Programm nur aus

faden Text- und Zahlenwüsten zu bestehen scheint — erst nach längerem Suchen fand sich eine ebenso einsame wie armselige Zwischengrafik. Musik gibt's gar keine, und die wenigen FX klingen stark nach dem schlecht besuchten Volksfest eines Eingeborenstammes. Ja, die erbärmliche (Tastatur-) Steuerung kann sogar mit dem Clou aufwarten, daß zwar ein Mauszeiger am Screen zu sehen ist, die Maus aber trotzdem nicht unterstützt wird! Ehrlich, auf PD wäre das Teil ein guter Witz, für 14 Märker ist es schon ein ziemlich schlechter... (pb)

TREBLE CHAMPIONS (CHALLENGE SOFTWARE)	
MANAGER - MULL	
7%	
„GROBES FOUL“	
GRAFIK	4%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	8%
HANDHABUNG	21%
DAUERSPASS	6%
VARIABLE: 3 STUFEN	
PREIS	DM 14,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE: 1
DEUTSCH	NEIN

THE GREAT GIANA SISTERS

Bühne frei für Rainbow Arts' „verbotene Schwestern“: Während unsere Oldies normalerweise ja heute noch als Billigspiel oder auf einer Compilation erhältlich sind, war dieser Plattform-Klassiker schon vergriffen, ehe die Hälfte der Händler ihn überhaupt ins Regal gestellt hatte!



Marios uneheliche Schwester in Aktion

Als 1987 zunächst die C64-Version erschien, glaubte man seinen Augen kaum zu trauen: Was da über den Bildschirm flimmerte, sah aus wie „Super Mario Bros.“ und spielte sich auch so, bloß daß anstelle eines italienischen Klempners nun ein italienisches Mädel über die Plattformen turnte. Unter Beteiligung der späteren „Turrican“-Macher Manfred Trenz und Chris Hülsbeck entstand bald darauf die Amigaversion, und in englischen Zeitschriften waren bereits aggressive Werbeslogans à la „Move over brothers, make way for the Great Giana Sisters!“ zu lesen, als... Nintendo einen dicken Strich durch die (Milch-)Mädchenrechnung machte!

Die japanischen Mario-Väter sahen nämlich den Europa-Verkauf ihrer damals noch blutjungen NES-Konsole durch die Konkurrenz aus dem Compu-

terlager bedroht, es kam zum Rechtsstreit, und Rainbow Arts mußte sein Game wieder vom Markt nehmen — Marios illegitimes Geschwisterchen war dem Gericht zu ähnlich, weshalb es die nachträgliche Abtreibung veranlaßte. Die paar Exemplare, die zuvor noch verkauft wurden, gelten daher heute nicht nur unter Kennern als absolute Rarität.

Schade drum, denn Great Giana Sisters war klasse! Die 32 abwechslungsreichen Level von Gianas Traumwelt (so die Vorgeschichte) sparten nicht mit originellen Gegnern wie z.B. windigen Würmern, tanzenden Augen oder flinken Schildkröten, die sich durch einen ge-



zielten Sprung auf den Kopf betäuben ließen. Darüberhinaus konnte man sich an Diamanten und allerlei Waffen bedienen, die in bestimmten Blöcken versteckt lagen — einmal angerempelt, kamen so auch Bonuspunkte, Smartbombs oder Extraleben zum Vorschein. Als besonders nützlich erwiesen sich Feuerträder, die aus der kindlichen Heldin eine

rabiate Punkerin machten, dermaßen wild frisiert konnte das Mädel sogar Steine zertrümmern und so Geheimgänge, Bonuskammern oder Levelwarps entdecken.

Da mag die Hintergrundgrafik noch so langweilig und die Animation der Sprites noch so



karglich sein, spielerisch ist das Programm immer noch sehenswert. Ein Zeitlimit fehlte ebenso wenig wie ein Zwei-Spieler-Modus (nacheinander) oder speicherbare Highscores mit Tages-



und Bestenliste; auch waren kaum unfaire Stellen zu entdecken. Musik und Sound-FX grooven selbst Ende '92 nicht schlecht, und daß das Horizontalscrolling ruckfrei klappt, ist bei einem fünf Jahre alten Game auch nicht gerade selbstverständlich. Aber was hilft's, wenn bestenfalls noch der inoffizielle Nachfolger „Hard'n'Heavy“ erhältlich ist, zumal der die Brillanz des Originals nicht ganz erreichen kann? Wenig, aber für Weihnachten ist ja eine Konvertierung des Original-Originals angekündigt — dann darf Mario persönlich am Amiga zeigen, ob er den ganzen Ärger wert ist... (mm)

Trouble mit den Gegnern, Trouble mit der Konsolen-Konkurrenz...



ZEITSPIEGEL

GESTERN

HEUTE

79%

66%

74% GRAFIK 55%

72% ANIMATION 51%

88% MUSIK 79%

64% SOUND-FX 48%

82% HANDHABUNG 74%

80% DAUERSPASS 69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

Joysoft



WIZKID

AMI
69.90

AIR SUPPORT**

AMI
64.90

AQUATIC GAMES

AMI
64.90

SHUTTLE

AMI
79.90

AMIGA

1869 dt.	89.90
Air Support**	64.90
Aquatic Games**	64.90
Ashes of Empire dt.	94.90
Bumpys Arcade Fantasy**	69.90
Cool Croc Twins**	64.90
Conquestadore Data Disk dt.	39.90
Death Knights os Krynn dt.	77.90
Der Patrizier dt.	79.90
DUNE**	79.90
Europ. Football Champ.	69.90
Eye of the Beholder 2 dt.	94.90
Graham Taylor Soccer Chall.**	69.90
Hexuma dt.	89.90
HUMANS*/**	79.90
Indy 4* dt.	94.90
Ishar**	77.90
Jimmy Whites Snooker.	77.90
KGB*	74.90
Lotus 3**	69.90

Lure of Temptress dt.	74.90
Mad TV Data Disk*	29.90
Mega Sports.	64.90
Perfect General**	74.90
Pinball Dreams**	64.90
Premiere**	69.90
Push over**	69.90
Realms**	74.90
Red Zone**	64.90
Risky Woods**	64.90
Scenario Theatre of War Starb.*	69.90
Sensible Soccer**	64.90
Shadow of the Beast 3.	74.90
Space Max dt.	64.90
TV Sport Baseball*	64.90
Utopia new Worlds**	39.90
Viking Fields of Conquest**	69.90
Vroom Data Disk**	44.90
Wing Commander* dt.	94.90
Zool**	69.90

LOTUS 3

AMI
69.90

ZOOL

AMI
69.90

SPACE MAX

AMI
64.90

MEGA SPORTS

AMI
64.90

5000 KÖLN 41 Gottesweg 157
0221/425566
5000 KÖLN 1 Mathiasstr. 24-26
0221/239526
5300 BONN Münster Str. 18
0228/659726
4000 DUSSELDORF 1 Pempelfarter 47
0211/364445
6000 FRANKFURT 1 Fahrgasse 87
069/280170
Jetzt NEU
4050 MONCHENGLADBACH
Friedrichstr. 29
0161/20369

**HURRA UNSERE IST WIEDER DA
HOTLINE**
Di-Do-Fr 16-18 Uhr Tel 0221/446981

BIS 20 UHR
jeden Tag - 4 Wochen vor Weihnachten
persönlich fuer euch am VERSANDTELEFON
Samstag von 10 Uhr-14 Uhr

VERSANDANSCHRIFT
Dürener Str. 394
5000 KÖLN
0221/4301047-49
FAX 0221/4302157
Versandkosten
bis 140DM 8DM ab 140DM kostenlos
bei Vorkasse max. 40DM
Ausland nur Postbar 150DM
UPS zusätzlich 40DM
Eilpost zusätzlich 7.50

*VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG

SICHERHEITSVERPACKUNG 2.50DM

IRRTUM + PREISE-
ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

SONDER ANGEBOT

Celtic Legends dt	29.90
Centurio def. of Rome.	29.90
F-16 Falcon 1MB	39.90
F-16 Mission Disk 1	29.90
F-16 Mission Disk 2	29.90
Great Courts 2**	39.90
1 MB.	39.90
Hollywood Poker Pro.	19.90
Hunter**	19.90
Megalomania**	29.90
Microprose Soccer**	24.90
Popolous**	29.90
Quest+Glory**	29.90
Ski or Die**	29.90
Tip off**	19.90
Tournament Golf.	24.90
Turrican 1	19.90
Turrican 2	19.90

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW



Noch mehr Horror: Waxworks

Eifrige Messebesucher, die nichts versäumen wollen, haben langsam einen Fulltime-Job: Wie die amerikanische CES findet die englische ECTS nun ebenfalls zweimal im Jahr statt. Fragt sich nur, ab wann wir dann monatlich ins Londoner Business Design Center pilgern dürfen...

Von der wundersamen Verdopplung mal abgesehen, sind keine umstürzenden Neuigkeiten aus der Nebel-Metropole zu vermelden; die ECTS (früher „PC-Show“) ist und bleibt eine reine Fachmesse, zu der Otto Normalzocker keinen Zutritt hat. Auch bei der gezeigten Software setzte sich der altbekannte Trend fort: Der PC wird als Spielmaschine ständig beliebter, der Amiga hält sich nach wie vor wacker, nur der gute alte 64er ist wohl endgültig tot. Für viele überraschend ging auch der Falcon 030 ziemlich unter — lediglich Atari selbst stellte den neuen Wundercomputer an einem kleinen Stand vor, doch hatte kein einziges Softwarehaus ein Game für die Maschine parat. Soweit zu den Formalitäten, nun zum unterhaltsamen und wie üblich alphabetisch sortierten Teil:

Noch 'ne Tetris-Variante: Zyconix



Viel Feind, viel Ehr: Tornado

ACCOLADE

Viele Games wollen die Amerikaner nicht mehr für unsere „Freundin“ produzieren, aber irgendwas geht immer — etwa die Tetris-Variante **Zyconix** und das Horror-Adventure **Waxworks**, das Ihr schon aus unserem Preview kennt.

Attic

Das Team um Guido Henkel hat momentan alle Hände voll zu tun, die zahlreichen Bestellungen für „Das Schwarze Auge“ auszuliefern. Deshalb schaffen sie es nur mit Mühe und Not, nebenbei auch noch am zweiten Teil der Saga weiterzuarbeiten, ganz zu schweigen von der geplanten Umsetzung des SF-Klassikers **Perry Rhodan**! Jaja, der Erfolg frisst seine Kinder...

COHTEL VISION

Aus Frankreich nichts Neues: Wiedermal präsentierte man dem stauenden Fachpublikum **Goblins 2** — **The Prince Buffoon** und das Rollenspiel **Ween — The Prophecy**. Wird langsam Zeit für die Endversionen!

CORE DESIGN

Nun kommen zwar endlich die ersten richtigen Neuigkeiten, aber bevor Ihr Euch zu früh freut: Sowohl das Plattform-Spielchen **Doodlebug** als auch der Rolli **Darkmere** sind noch viel zu weit von der Fertigstellung entfernt, als daß wir schon ein Vorurteil fällen könnten.

DIGITAL INTEGRATION

Auch hier gab es mit dem Flugsimulator **Tornado** nur einen alten Messe-Bekannten zu besichtigen, immerhin soll der Vogel jetzt definitiv noch vor Weihnachten auf den deutschen Softwarepisten landen. Falls Ihr es schon vergessen habt: **Tornado** ist der Flugi mit den vielen, vielen Bodenobjekten.



My castle is my home: Rampart



Der Virtual Reality-Baukasten:
3D Construction Kit II



Kommandosache: Campaign

LAP TIME
01'23"98
BEST LAP
01'36"74
SPLIT
00'58"90



Bald hat uns der Weltraum
wieder: Frontier Elite II

DOMARK

Obwohl sie gerade ein Büro in Amerika eröffnet haben, präsentierten die Leute von Domark auch jede Menge frische Software, z.B. **3D Construction Kit II — A Virtual Reality Product**. Zu den interessantesten Features des neuen Incentive-Spielebaukastens zählen ein Soundeffekt-Editor sowie eine Clip Art-Disk mit ganzen Hundertschaften von Fixfertig-Objekten, die der Privat-Designer dann nur noch zu übernehmen braucht. Mittels Rekorder-Funktion kann das animierte Szenario sogar in Zeitlupe betrachtet werden, außerdem wird dem Programm wieder ein erklärendes Video beiliegen. **International Rugby Challenge** simuliert den angelsächsischen American Football-Ableger, genauere Infos lagen dazu leider noch nicht vor. Der schon länger angekündigte Senkrechtstarter **Harrier Assault AV-36** (basiert auf einem Jet der Marines und enthält haufenweise „intelligente“ Gegner) hat anscheinend immer noch leichte Startprobleme; dasselbe gilt für die Coin Op-Umsetzung von **Rampart** — obwohl Electronic Arts' PC-Version des burigen Action-Strategicals seit geraumer Zeit vorliegt. Vielleicht sollten die Jungs ja doch weniger Büros eröffnen?

ELECTRONIC ARTS

Die Electro-Künstler stricken momentan an den Amigaversionen zweier Modul-Hits vom Mega Drive: Da wäre einmal **Desert Strike**, ein knallhartes Actiongame, bei dem man mit dem Hubschrauber über eine 3D-Landschaft düst und feindliche Stellungen bis zur Unkenntlichkeit zermörserl. Ruppige Naturen können aber auch bald beim Motorradrennen **Road Rash** Dampf ablassen, indem sie ihre Konkurrenten während der Fahrt aus dem Sattel treten oder boxen. Eher seriös (und auch keine Umsetzung) ist hingegen das futuristische Rollenspiel **Space Hulk** mit knackigen 3D-Echtzeitkämpfen für fünf tapfere Party-Mitglieder.

EMPIRE

Neben größtenteils schon bekannten Compilations hatte Empire das etwas hausbackene Kriegsstrategiespiel **Campaign** im Gepäck; die Partnerfirma Readysoft drohte zudem unverhüllt mit dem baldigen Erscheinen von **Dragon's Lair III — The Curse of Mordread**. Da werden sich die Freunde aufwendiger Grafik-Demos aber freuen...

GREMLIN

Lotus III und **Zool** haben wir schon im letzten Heft getestet, darüberhinaus kündigte Gremlin den Action-Rolli **Hero Quest II — Legacy of Soracil** und das Strategiespiel **Pandemonium** an. Die ausgefuchste Formel 1 Simulation **Nigel Mansell's World Championship** kriegen wir mit ein bißchen Glück schon in die nächste Ausgabe — Kaffee trinken und Redaktionsschluß abwarten. Auf alle Fälle schon mal von hier aus herzlichen Glückwunsch zur Weltmeisterschaft, Nigel!

KONAMI

In Konamis kleiner Demo-Ecke gab's erste (Lauf-) Bilder von **Frontier Elite II** und **Batman Returns** zu bewundern. Die trickfilmreifen Animationen der tugendhaften Fledermans machten dabei wirklich Appetit auf dieses Adventure mit Rollenspiel-Elementen! Und was den Nachfolger zur klassischen SF-Handelssimulation „Elite“ betrifft, solltet Ihr Euch vielleicht mal das ausführliche Preview im letzten PC Joker angucken...



Da kocht der Asphalt: Nigel Mansell's World Championship



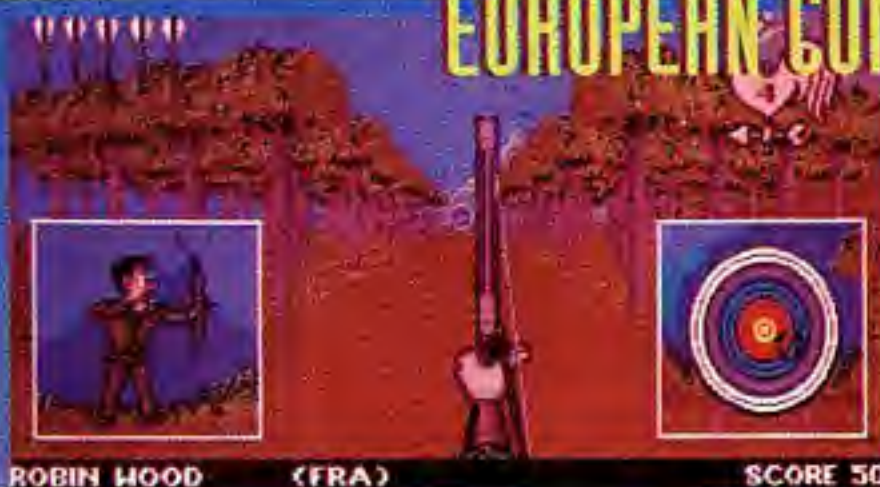
Der Einzelgänger: Gunship 2000



Noch mehr Kröten: Battletoads

HAISALIS

Die Engländer basteln derzeit an einem Plattformspiel namens **Arabian Nights**, das Puzzle-Elemente mit Baller-Sequenzen verbindet. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll auch eine entführte Prinzessin im Spiel sein — ein Hammer, wenn das wahr wäre! Richtig originell könnte dagegen **Soccer Kid** werden, eine ungewöhnliche Mischung aus Plattform- und Fußballspiel, bei der man einen niedlichen kleinen Kicker samt Ball durch die Level steuern muß. Die gute Nachricht zum Schluß: Auf den bereits im Frühjahr angekündigten „Shadowlands“-Nachfolger **Shadowlands** müssen wir nun nicht mehr länger warten...



ROBIN HOOD (FRA)

SCORE 50

Schweizer-Sport: Reach out for Gold



Also doch: Indy IV

LINEL

Den Test zum Strategie-Opus **Astar** solltet Ihr in dieser Ausgabe finden, das Game wurde jedoch auf Januar verschoben. Daneben werkeln die Schweizer an einer Computerumsetzung der Karl May-Romane. Zum Erstling **Der Schatz im Silbersee** gab's allerdings noch keine näheren Informationen, laut Firmenchef Markus Grimmer „soll es aber kein Plattform-Game werden“ — wir tippen einfach mal auf ein Adventure. **Kiro's Quest** dagegen ist flotte Arcade-Action mit 3D-Grafiken, und unter der Sportsimulation **Reach out for Gold** hat man sich eine comicartige Parodie auf die diesjährige Medaillenhatz vorzustellen.

LUCAS ARTS

Auch wenn gewöhnlich weniger gut informierte Kreise etwas anderes behauptet haben, wird **Indiana Jones IV — The Fate of Atlantis** nun doch für den Amiga erscheinen. Als Termin ist schon dieses Weihnachten im Gespräch, und bei den Disketten will man sich angeblich auf läppische 11 Stück beschränken. Nächste Ausgabe wissen wir's dann ja hoffentlich endlich wirklich ganz genau...

MICROPROSE

Den Fans der amerikanischen Simulations-Profis steht ein trauriges Weihnachtsfest ins Haus: **A.T.A.C.**, **B-17 Flying Fortress**, **Harrier Jump Jet**, **Fields of Glory** und **The Legacy** wurden samt und sonders auf das nächste Frühjahr verschoben! Lediglich die PC-Konvertierung **Gunship 2000** soll demnächst in die Shops flattern — da könnt Ihr Euch dann mit dem Apache-Helikopter über Mitteleuropa und dem Persischen Golf den Frust von der Seele ballern.

MINDSCAPE

Am Stand von Mindscape führte Origin **Wing Commander** am Amiga vor — aber zur allgemeinen Enttäuschung wieder nur als Demo! Schon wesentlich weiter war das tierische Helden-Trio aus **Battletoads**, das nicht von ungefähr stark an gewisse mutierte Kampfschildkröten erinnert. Wie auch immer, 12 actiongeladene Level und ein simultaner Duo-Modus sollen hier schon bald die Amiga-Dompteure vor den Monitor locken.

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW



Laura Bow 2 — der letzte Gruß aus Kalifornien?

PSYGNOSIS

Geheimniskrämerei, dein Name ist Psynosis! Auf einem ferngesteuerten Mini-Fahrrad ließen die Liverpools ein Lemming-Püppchen durch die Halle radeln, ansonsten aber weit und breit keine Spur von den kleinen Wühlern. Mit allerlei Brimborium wurden wir schließlich zu einer hochgeheimen Pressevorführung geladen, aber dort führte DMA-Boss und „Lemmings“-Programmierer David Jones erstmal das Ballerspiel Walker vor. Für alle, die sich nicht an unser Preview (ist ja kaum zweieinhalb Jahre her...) erinnern: Man watschelt mit Kampfrobooten à la Star Wars herum und schießt per Fadenkreuz auf die angreifenden Panzer, Flugzeuge und Soldaten; markerschütternde Todeschreie und heftige Blutspritzer inklusive. Dennoch ist DMA-Design jetzt natürlich nicht auf die ganz harte BPS-Schiene abonniert, zur Zeit arbeitet man noch an einem vorläufig namenlosen Rollenspiel mit Vierfach-Splitcreen und eben der Neuauflage des letztjährigen Bestsellers. Tatsächlich ist **Lemmings 2** sogar fast schon fertig und sieht mit seinen themenspezifischen Levels (z.B. „Zirkus“) nicht nur schöner aus als der erste Teil, es bietet auch etliche neue Features! So können die putzigen Selbstinörder nun fliegen, springen, gebuddelte Löcher wieder zuschaukeln und noch einiges mehr. Wir sind auf den endgültigen Test genauso gespannt wie Ihr...

Im Schnelldurchgang jetzt noch der Rest vom Psynosis-Fest: Bei **Cytrom** wird man einen Robbi durch ein unterirdisches Labyrinth steuern, der Flug **Combat Air Patrol** läßt den Golfkrieg szenariomäßig noch einmal auferstehen, und im grafisch netten Prügelspiel **Super Hero** sprechen auch bald die Fäuste. Desweiteren angekündigt wurden **Armour Geddon II** und **Creepers**, das 80 Level voller „Ach, was sind die süß!“-Würmchen enthält.

BUY COOLER
\$150000
100% OK



Die Abenteuerreise
der Austro-
Newcomer:
Whale's Voyage



ect your office.

Neues aus dem Kreml: KGB

OCEAN

Die Jungs aus Manchester haben mal wieder ein paar Filmlicenzen gekauft: In **Lethal Weapon** ärgert man sich wahlweise als Riggs oder Mutaugh in vier Missionen mit Drogenschmugglern, Terroristen, kriminellen Vereinigungen und einem korrupten Polizisten herum. **World Wrestling Federation 2** läßt bis zu vier Catcher gleichzeitig am Bildschirm fighten, und last not least wird Kim Basinger in der Plattform-Hüpferei **Cool World** ihr Computer-Debüt geben. Leider keine näheren Einzelheiten waren über **The Addams Family** — **The Scavenger Hunt** und **Universal Munster** zu erfahren. Da Ocean die Programme von Maxis in Europa vermarktet, gehören hierher auch noch die lang erwartete PC-Konvertierung von **A-Train** (Wirtschaftssimulation für Eisenbahner) und die futuristische Blechbüchsen-Vernichtungs-Orgie **Roboport**.

Ein vielversprechender Rolli:
Legends of Valour

NEO SOFTWARE DESIGN

Es ist unübersehbar, immer mehr Österreicher entdecken den Computer! Aus dem Land der Sachertorten und Lippizanerpferde kommt mit NSD nun ein weiterer Hersteller, dessen Erstlingswerk schon einen recht vielversprechenden Eindruck macht: **Whale's Voyage** ist eine Mischung aus 3D-Rollenspiel und Handelssimulation, bei der eine Vierer-Party mit dem Raumschiff und per pedes diverse Planeten erkunden muß. Im Januar wissen wir wahrscheinlich mehr darüber.



Chaos Engine — das perfekte Chaos?



Bald dampft er zum Amiga: A-Train



Der „Another World“-Nachfolger: Flashback

RENEGADE

Die Programmierer-Legende Andrew Braybrook schwitzt momentan über **Uridium II**, der Fortsetzung des horizontal scrollenden Ballerklassikers vom C 64. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest, dafür schicken die Bitmap Brothers nun endlich ihren sehnlichst erwarteten Genre-Mix **Chaos Engine** in die Softwareshops.

SIERRA

Beim besten Willen, aber diese Hiobsbotschaft können wir Euch nicht ersparen: Die kalifornische Softwareschmiede ist felsenfest entschlossen, nach **Laura Bow 2 — The Dagger of Amon Ra** keine weiteren Titel mehr für den Amiga umzusetzen! Alle Neuankündigungen wie **Space Quest V — The next Mutation**, **King's Quest VI — Heir today, gone tomorrow** und **Quest for Glory III — The Wages of War** sollen nur noch für Apple und PC erscheinen. Nun ja, zumindest fällt damit für viele der Grund weg, sich eine sündteure Turbokarte anzuschaffen...

STARBYTE

Die Bochumer (Ex-) Company sorgte weniger durch neue Soft als durch ihre firmeninternen Querelen für Gesprächsstoff unter den Branchenkollegen. Wo, wie und wann der Zoff enden soll, weiß keiner so genau, deshalb beschränken wir uns hier mal auf die Spiele, die der ehemalige Mitinhaber Klaus Jürgen Kraft (wahrscheinlich) im Alleingang herausbringen will: Neben einer Sport-Compilation und einem Game namens **Hanibal** ist das vor allem **Bazooka Sue**, ein Adventure rund um eine liebste Sau, die angeblich charakterliche Ähnlichkeiten zu einem gewissen Herrn Laffer besitzt. Größtenteils liebevoll mit der Hand gezeichnete Grafiken sollen uns den Schweinebraten schmackhaft machen.

UBI SOFT

Eine Zusatzdisk mit 15 neuen Szenarien für **The Perfect General** und einige Compilations, die naheliegenderweise lauter ältere Titel enthalten — das war auch schon der ganze Messebeitrag der Franzosen!

U.S. GOLD

Ihre Action-Variante von „Indy III“ erhielt nicht gerade die ungeteilte Zustimmung von Spielern und Fachpresse, dennoch wollen es die Birminger bei **Indy IV** nochmal probieren — diesmal soll die Action allerdings mit schicken 3D-Grafiken über den Screen gebracht werden. Heiter geht's weiter: Eine Amiga-version der Automaten-Prügelei **Street Fighter II** steht ebenfalls am Produktionsplan, und die Tüftel-Freaks erwartet mit **Original Scrabble** neues Knobel-Futter. Schließlich und endlich kommen noch das Actionadventure **Flashback** und der Rolli **Legends of Valour**; aber das wißt Ihr ja bereits aus unserem Preview in der letzten Ausgabe.

VIRGIN

„Dune“ war gut, die Amiga-Umsetzung traumhaft, wie wird da erst **Dune II: The Battle for Arrakis** werden? Vor allem, da die Fortsetzung des Strategie-Adventures vom Team der Westwood Studios („Eye of the Beholder“) programmiert wird?! Ganz ehrlich, wir wissen es nicht, dafür erfuhren wir, daß die Jungfrauen auch an einer Amiga-Konvertierung des abenteuerlichen Politikrimis **KGB** sitzen und mit **MC Kids** das offizielle Spiel zur Fastfood-Kette McDonalds herausbringen wollen. Letzteres wird ein Jump & Run-Game mit Zwei-Spieler-Simultanmodus und vielen, vielen Hamburgern — was sonst? In eine wesentlich lautere Kerbe schlägt **Motörhead**, das Game zur gleichnamigen Heavy Metal-Band. Bei einer Combo, die es nie unter 130 Dezibel tut, muß natürlich auch der Spielinhalt berserkerhaft sein: Groupies einfangen, Hotelzimmer zerstücken und den Leuten überhaupt mal zeigen, wo der Hammer hängt... Zu unserer Schande müssen wir gestehen, daß unser Hotelzimmer heil geblieben ist, aber nach einem derartigen Messe-Marathon dröhnt der Schädel auch so! Schön war's trotzdem, vielleicht sieht man sich ja auf der nächsten Messe, also der „World of Commodore“ in Frankfurt? (C. Borgmeier)

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Was sind wir nicht biologisch-dynamisch: Kaum gab Oskar uns von seinen Zimmerpflanzen zu naschen, schon überrumpelten wir im letzten Auswärtsspiel die Schreckwölfe mit einem überzeugenden 1:0!

Als Ober-Überrumpeler konnte sich in der 31. Minute unsere Neuerwerbung Schlimmel profilieren, beförderte er doch mit einem gewaltigen 43-Meter-Tritt das Leder zielsicher ins Netz! Hinterher gestand er vor abgeschalteten Kameras, er habe den Ball für ein angreifendes Alien und das Tor für die Schleusenkammer gehalten. Naja, zuviel naschen is' auch wieder nix...

Aufmerksamen Cup-Kickern wird nicht entgangen sein, daß in der letzten Mannschaftsaufstellung wegen eines kleinen Dreckfühlers, äh Druckfehlers Celal als gesperrt verzeichnet war, während die Sperre doch in Wahrheit unserem wilden Max galt. Wir nahmen uns also die künstlerische Freiheit, alle Mäxchen-Stimmen auf Celal umzumünzen, okay? Ansonsten hat sich

die Lage deutlich entspannt, wir verfügen über etwa 53.000 Kohlen, und in punkto Einsatzbereitschaft sind derzeit 75 Prozent angesagt. Eigentlich kann beim Heimduell gegen den Langohrer SK also gar nix schiefgehen. Damit wirklich nix schiefgeht, ist uns Euer Rat in folgenden Fragen wieder hochwillkommen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position? Pro Spielfeld-Quadrat bitte nur ein Spieler!

3) Momentan wird niemand am

Transfermarkt angeboten, deshalb fällt er diesmal aus...

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Wieviel Eintritt wollt Ihr aus den Zuschauern herauspressen? Derzeit liegt der Preis bei 12,— DM pro Nase.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel? 200.000 weitere Schulden-Mark wären derzeit drin.

So, und damit die Langohren demnächst auch lange Gesichter machen, schnappt Ihr Euch bitte umgehend eine Postkarte und notiert darauf die Antworten. Wenn Ihr uns das Kärtchen jetzt noch schickt, passiert Folgendes: Erstmal werden alle Zuschriften fein säuberlich ausgewertet, dann verfüttern wir das Ergebnis an den Bundesliga Manager, der uns daraufhin ein Resultat kundtut, das wir Euch im nächsten Heft verraten. Dort steht auch (in der Ruhmeshalle), ob Ihr zu den Glücklichen zählt, die einen unserer phänomenalen Motivations-Förderer gewonnen haben, die wir auch dermal wieder unter allen Einsendern verlosen:

1 x Premiere
3 x Joker Shirt
3 x Sammelordner

Fehlen nur noch die üblichen Standard-Hinweise: Briefmarke nicht vergessen. Absender auch nicht — und zieht Euch schön warm an, wenn Ihr zum Briefkasten geht, gell! Damit Ihr auch wißt, wohin Euer Schrieb soll, folgt nunmehr ausnahmsweise unser bestgeheutes Geheimnis — die Adresse:

Joker Verlag
Kicker Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Paarungen: 16. Spieltag

FC JOKER	—	Langohrer SK
Battle Kumpans	—	Hardball Killers
Raschmehr	—	Berlin East/West
Un. Hofftschwer	—	Indianerbones
Bummico	—	AMS
Playpower	—	Maniac Menschen
Blue Beiß	—	Wurmatia Wolschreck
Austerwitz	—	Dragonfight
Opafun	—	Bodo Tiltners
Hammerfoot	—	Might & Matschig

Ergebnisse: 15. Spieltag

Wurm. Wolschreck	—	FC JOKER	0:1
Hardball Killers	—	Bummico	1:1
Bodo Tiltners	—	Hammerfoot	2:4
Indianerbones	—	Opafun	2:4
Berlin East/West	—	Austerwitz	3:0
Maniac Menschen	—	Un. Hofftschwer	1:3
AMS	—	Raschmehr	0:4
Might & Matschig	—	Blue Beiß	2:2
Dragonfight	—	Playpower	3:0
Langohrer SK	—	Battle Kumpans	2:1

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	—	v.	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	53	470.000
4)	Bröselmair	Abw	17	26	320.000
5)	Joker	Abw	—	26	190.000
6)	Nettelbeck	Abw	—	v.	220.000
7)	Freckmann	Abw	19	21	60.000
8)	Ponikwar	Mit	15	8	260.000
9)	Regnet	Mit	12	28	220.000
10)	Celal	Mit	11	16	190.000
11)	Magenauer	Mit	—	35	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	47	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	7	25	140.000
14)	Stein	Ang	3	14	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	29	230.000

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30
FC Joker				

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	24:6	38:18
2) Un. Hofftschwer	23:7	40:20
3) Opafun	21:9	35:15
4) Hammerfoot	19:11	41:17
5) Might & Matschig	19:11	27:19
6) Berlin East/West	18:12	28:22
7) Bummico	16:14	28:23
8) Blue Beiß	16:14	23:22
9) FC JOKER	16:14	25:29
10) Battle Kumpans	15:15	28:24
11) Langohrer SK	14:16	22:29
12) Indianerbones	14:16	23:38
13) Raschmehr	13:17	33:30
14) Bodo Tiltners	13:17	29:27
15) Wurm. Wolschreck	13:17	26:30
16) Austerwitz	11:19	26:34
17) Playpower	11:19	18:33
18) Dragonfight	9:21	16:34
19) AMS	8:22	14:31
20) Hardball Killers	7:23	15:40

Wial

Versand Service GmbH

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefon 08142/8273
Telefax 08142/54654

Amiga

1000 DC TURBO
 ADVENTURE COLLECTION DT. ANL 1 MB
 AIR SUPPORT DT. 1 MB
 AIR WARRIOR 1 MB
 AGONY DT.
 AMBERSTAR 1 MB KOMPL DT.
 AMONG DAME CREATOR KOMPL DT. VERSION
 AMOS COMPILER
 ANOTHER WORLD DT. ANL
 AQUATIC GAMES DT. ANL
 AQUAVENTURA DT. ANL
 ASHES OF EMPIRE KOMPL DT. 1 MB
 ASSASSIN DT. ANL
 B.A.T. 2 DT. ANL 1 MB
 BAME OF COSMIC FORGE DT. VERSION 1 MB
 BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL 1 MB
 BATTLESLIDE DT. ANL
 BATTLESLIDE DATA DISK DT. ANL
 BROS OF PREY DT. 1 MB
 BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILED
 BLACK CITY 1 MB DT. ANL
 BLACK GOLD KOMPL DT.
 BUCK ROGERS 2 MATRIX CYBES 1 MB
 BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL DT.
 CALIFORNIA GAMERS 2 DT. ANL
 CAMPAIGN DT. ANL 1 MB
 CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL
 CASTLES DT. ANL
 CASTLES DATA DISK DT. ANL
 CASTLES OF DR. BRAIN KOMPL DT. 1 MB
 CENTERBASE DT. ANL 1 MB
 CHAMPAIGN DT. ANL 1 MB
 CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB
 CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL 1 MB
 CIVILIZATION 1 MB DT. VERSION
 CODOL CROCK TWINS DT. ANL
 CONFLICT KODAS 1 MB
 CONQUESTOR KOMPL DT.
 CONQUESTOR DATA DISK KOMPL DT.
 CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB
 COVER GIRL STRIP POKER
 COVERT ACTION 1 MB DT. ANL
 CRAZY CARS 3 DT. ANL
 CREEPERS DT. ANL
 CRUISE FOR A CORPS KOMPL DT.
 CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL 1 MB
 CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB
 CYTRON DT. ANL
 DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB
 D-GENERATION DT. ANL
 DAS SCHWARZE AUGER
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL DT. 1 MB
 DINGDADA KOMPL DT.
 DOJO DAN ANL DT.
 DUNE KOMPL DT. 1 MB
 DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL
 ELVIRA 2 KOMPL DT. 1 MB
 EPC DT. ANL
 ESPANA - THE GAMES 92 DT. ANL
 EYE OF THE BEHOLDER KOMPL DT. 1 MB
 EYE OF THE BEHOLDER 2 ENGL 1 MB
 EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL DT. 1 MB
 F14/19 DT. ANL 1 MB
 F15 STRIKE EAGLE 2 DT.
 FACE OF ICEHOCKEY DT.
 FATE - GATES OF DAWN KOMPL DT.
 FIRE & ICE 1 MB DT. ANL
 FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.
 FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL 1 MB
 FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB
 GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB
 GLOBAL EFFECT DT. ANL 1 MB
 GOSLINS DT. ANL
 GODS DT.
 GOLF MICROPROSE DT. 1 MB
 GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER
 GUNSHIP 2000 DT. ANL 1 MB
 GUY SPY 1 MB
 HARPOON 1.21 DT. ANL
 HARPOON 1.21 BATTLESET 4
 HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL
 HEAD TO HEAD F19 ST. FIGHTER & MIG 29 SUPP.
 HERNDALL DT. VERSION 1 MB
 HEXUMA KOMPL DT. 1 MB
 HISTORY LINE 1814-1918 DT. 1 MB
 HOCK DT. ANL
 HUMANS DT. ANL
 INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT.
 INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL
 ISHAR DT.
 JAMMI WHITE SHOCKER DT. ANL
 JAGUAR XJ 220 DT. ANL
 JIM POWER DT. ANL
 JOHN BARNES SOCCER DT. ANL
 JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL
 KATHEDRALE KOMPL DT.
 KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL DT.
 KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL 1 MB
 LARRY 5 1 MB KOMPL DT.
 LAURA BOY 2 - DADDER OF AMON RA 1 MB
 LEANDER DT.
 LEGEND DT. ANL
 LEGEND OF KYRANIA 1 MB
 LEGEND OF VALOUR DT. ANL 1 MB
 LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL DT.
 LEMMINGS 2 DT. ANL 1 MB

Amiga

LEMMINGS 2 DT. ANL 1 MB
 LIFE & DEATH 1 MB
 LIVERPOOL DT. ANL
 LOOM KOMPL DT.
 LORDS OF THE RINGS DT. 1 MB
 LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL
 LOTUS 3 - THE FINAL CHALLENGE DT. ANL
 LURE OF TEMPTRESS 1 MB ANL DT.
 M1 TANK PLATOON DT.
 MAD TV 1 MB KOMPL DT.
 MAD TV DATA DISK KOMPL DT. *
 MAGIC POCKETS DT.
 MANCH. UNITED EUROPE DT.
 MANDAC MANSION KOMPL DT.
 MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL
 MEGA SPORTS DT. ANL
 MEGATRAVELLER 2 1 MB
 NIGHT & MAGIC 1 MB KOMPL DT.
 MONKEY ISLAND KOMPL DT. 1 MB
 MONKEY ISLAND 2 KOMPL DT. 1 MB
 NIGEL MANSELL RACING DT. ANL 1 MB
 NO SECOND PRIZE DT. ANL 1 MB
 NOVA 9 1 MB
 OUTRIDER EUROPE DT.
 PALADIN 2 DT. ANL
 PANZERSTÄTTE 1 MB
 PARASOL STARS DT. ANL
 PATRIOTER KOMPL DT. 1 MB
 PERFECT GENERAL 1 MB
 PERFECT GENERAL DATA DISK
 PINBALL FANTASIES DT. ANL
 PGA GOLF COURSE DESI DT. ANL
 PGA TOUR GOLF INC. COURSES DT. ANL
 PINBALL DREAMS DT. ANL
 PIRATES DT.
 PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL 1 MB
 POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL DT.
 POLICE QUEST 4 1 MB
 POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL
 POPULOUS 2 DT. ANL 1 MB
 POPULOUS 3 PLUS DT. ANL 1 MB
 POPULOUS 3 SCENERY - CHALLENGE DT. ANL
 PREMIERE DT. ANL 1 MB
 PROJECT 'X' DT. ANL
 PROPHECY OF THE SHADOW 1 MB
 PUSH OVER DT. ANL
 RAUROD TYCOON KOMPL DT. 1 MB
 RED ZONE DT. ANL
 REIGN KOMPL DT. 1 MB
 RISKY WOODS DT. ANL
 ROBOCOOP - JAMES POND 2 DT. ANL
 ROBOCOOP 3 KOMPL DT.
 SABRE TEAM DT. ANL 1 MB
 SCENARIO - THEATRE OF WAR - KOMPL DT. 1 MB
 SECRET OF SILVER BLADES 1 MB
 SENSIBLE SOCCER DT. ANL
 SHADOW LANDS DT. ANL
 SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL
 SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB
 SIM ANT KOMPL DT. 1 MB
 SIM CITY / POPULOUS PACK
 SIM EARTH DT. 1 MB
 SIMPSONS
 SOCCER STAR COMPILED
 SPACE WAX KOMPL DT. 1 MB
 SPACE QUEST 1 1 MB KOMPL DT.
 SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL
 SPORTS COLLECTION (STARBYTE) DT. ANL
 STARBYTE NO. 1 COLLECT. KOMPL DT.
 STEEL EMPIRE DT. ANL 1 MB
 STEINBERGER HOTEL KOMPL DT.
 STORM MASTER DT. ANL
 STRIKE FLEET DT.
 STRIKER DT. ANL
 SUPER TETRIS DT. ANL 1 MB
 SWORD OF HONOUR
 TEAM YANKEES
 TACITUS ISLANDS 1 MB DT. ANL
 TERMINATOR 2
 THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB
 THEIR FINEST HOUR MISSION 1
 TITUS THE FOX DT. ANL
 TRADERS DT.
 TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1 MB
 TROODLERS DT. ANL
 UTOPIA DT. 1 MB
 UTOPIA - NEW WORLDS DT. ANL
 VIDEOKIT
 VIKING FIELDS OF CONQUEST DT. ANL
 VISION DT. ANL
 VISION DATA DISK DT. ANL
 WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB
 WARRIORS
 WAXWORKS KOMPL DT. 1 MB
 WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY 1 MB
 WETTER DAS...
 WING COMMANDER 1 DT. ANL 1 MB
 WINTER CHALLENGE - THE GAMES 1 MB
 WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL
 WINZER KOMPL DT.
 WIZARD DT. ANL
 WIZARD DT. ANL
 WOLFCHILD DT. ANL
 W.W.F. WRESTLING DT. ANL
 ZAK MC KNACKEN KOMPL DT.
 ZODIAC DT. ANL
 ZYXINES DT. ANL

Amiga Sonderposten

1000 DC TURBO
 3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS.
 4D SPORTS DRIVEN
 4D SPORTS BOXING
 4 WHEEL COMPILED
 ADV. DESTROYER SIMULATOR
 ADV. TACTICAL FIGHTER 2
 ALIEN STORM
 AMAZING SPIDERMAN
 ARKANOID 3 REV. OF DOH
 AUSTERLITZ
 AWESOME 1 MB
 BARBARIAN 2 PSYCHOSE
 BARD'S TALE 3 DT. ANL
 BATMAN THE MOVIE
 BATTLECHESS 1 DT. ANL
 BATTLECOMMAND
 BEACH VOLLEY
 BETRAYAL
 BILLARD SIMULATOR 2
 BLOODWYCH
 BRIGADE COMMANDER
 BUBBLE BOBBLE
 BUCKHORN
 CADAVRE
 CELICA DT. 4 RALLY
 CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL
 CHASE N. G.
 CHRONOQUEST 2
 CHUCK YEAGERS 2.0
 CIGANAME ICEMAN - SIENNA 1 MB
 COMBO RACER
 CONQUEST OF CAMELOT 1 MB
 CONTINENTAL CIRCUS
 DEADLINE INFOCOM
 DEFENDER OF THE CROWN
 DEFENDERS 1 MB
 DOUBLE DRAGON 2
 DOUBLE DRAGON 3
 DRIVE ME CRAZY COMPILED
 E-MOTION
 E.L.F.
 ENCHANTER - INFOCOM
 F-16 COMBAT PILOT
 FERRARI FORMULA 1
 FINAL FIGHT
 FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. HANDBUCH
 GAUNTLET 3
 GHOSTBUSTERS 2
 GO FOR GOLD - SOMMER SPIELE
 GREAT COUNTS 2 DT. ANL 1 MB OHNE VERPACKUNG
 GREG NORMAN ULTIMATE GOLF
 HARD DRIVEN
 HEART OF CHINA DT. ANL 1 MB
 HITCHHIKER'S GUIDE - INFOCOM
 IMPERIUM DT. ANL
 INTERNATIONAL ICEHOCKEY
 INTERNATIONAL KARATE PLUS
 ISHROD
 ITALIA 90 SOCCER
 JACK NICKLAUS GOLF 1 MB
 JAHANGER KHAN SQUASH
 JAMES POND UNDERWATERAGENT
 JUPITER'S MASTER DRIVE
 KINGS QUEST 1 1 MB
 KINGS QUEST 2 1 MB
 KINGS QUEST 3 1 MB
 KINGS QUESTS DT. ANL 1 MB
 KLAY
 LAST NINJA 2
 LAST NINJA 3 DT. ANL
 LEATHER GIZZARDS OF PHOBOS - INFOCOM
 LEMMINGS
 LEMMINGS DATA DISK
 LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS
 LONISARD RAC RALLY
 LORDS OF THE RISING SUN
 MAGIC LAND DIZZY
 MAGNETIC SCROLL COMPILED
 MEGA LO MANIA / FIRST SAMURAI PACK
 MEGA TWINS
 METAL MASTERS
 MIDWINTER 3 KOMPL DT. 1 MB
 M.I.D.S. KOMPL DT.
 MYSTICAL
 NORTH & SOUTH
 OIL IMPERIUM KOMPL DT.
 PACMANIA
 PANG
 PAPERBOY 2
 PARAMAX DT. ANL
 PLANNETBALL
 PLOTTING
 POKER STAR 17 X 4 / KARTENSPIELE
 POLICE QUEST 1 1 MB
 POLICE QUEST 2 1 MB
 POPULOUS DT.
 POPULOUS DATA DISK DT.
 POWERDRONE
 PUZZLEK
 RAINBOW ISLANDS
 RAILROAD TYCOON ENGL. VERSION 1 MB
 RIB 3 BASEBALL
 RICK DANGEROUS 1
 ROCKET RAMMER DT. VERSION
 ROCK N ROLL
 RODDO GAMES
 ROLLING RONNY

Amiga Sonderposten

SCRAMBLE SPIRITS
 SHADOW OF THE BEAST 2
 SHERMAN M4
 SHIMORI
 SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT
 SHUTTLEPACK CAFE
 SILKWORM
 SKI ON DIE DT.
 SKYCHASE
 SOCCERMANIA COMPILED
 SPACE HARRIER 2
 SPACE QUEST 1 1 MB
 SPACE QUEST 2 1 MB
 SPACE QUEST 3 1 MB
 SPEEDBALL 2 DT. ANL
 STARLIGHT 2 DT. ANL 1 MB
 STRATEGO
 SUPAPLEX
 SUPERCARS 2
 SUPER MONACO GRAND PRIX
 SUPER OFF ROAD RACER
 SWITCHBLADE 2
 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1
 TENNIS CUP
 TETRIS
 TIG BREAK TENNIS
 TREASURE ISLAND KIZZY
 TURBO OUTRUN
 TURRICON 2 DT. ANL
 TV SPORTS FOOTBALL
 UNREAL 1 MB
 UMS 2 DT. ANL 1 MB
 UNTOUCHABLES
 VOLLEYBALL SIMULATOR
 WATERLOO
 WILLY BEAMISH DT. ANL 1 MB
 WISHBRINGER
 WOLFPACK DT. ANL 1 MB
 WONDERLAND 1 MB
 ZORK 1-3

Abgabe nur solange der Vorrat reicht

Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3, A 500 199,00
 AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000 219,00
 INTERNE LAUFWERK A 500 3,5" 159,00
 INTERNE LAUFWERK A 2000 3,5" 149,00
 JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,00
 JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,00
 JOYSTICK COMPETITION PRO MINI 29,00
 JOYSTICK PRO STAR MINI 34,00
 MOUSE/JOYSTICK UM SCHALTER 49,00
 MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG 8,00
 SYNCRO EXPRESS 3 99,00
 X-COPY TOOLS 5.2 inkl. Hardware 74,00

Diskettenlaufwerke

1,5" FLOPPY intern A200-A2000, abschaltbar, 800 KB, 139,00
 extern 1000, Superdiskette 25 mm hoch komp. anschaltbar

2,5" FLOPPY 199,00
 extern A200-A2000, abschaltbar, 40/80 Tracks, komplett anschaltbar

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGABIT CHIPS, ARRIU-UH 69,00
 1,5 MB SPEICHER INTERN A 500 239,00
 1,5 MB MAXI CARD AMIGA 500 279,00
 INTERN MIT 1,5 MB BESTÜCKT UH 279,00
 2,5 MB MAXI CARD AMIGA 2000 AUF 8 MB AUFRÜSTBAR 319,00

Leerdisketten

3,5" 200 Notname 10er 9,90
 3,5" 200 Notname 10er 19,90
 5,25" 200 Notname 10er 6,90
 5,25" 200 Notname 10er 12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN!

Mäuse

GENUS TRIPLE MAUS 49,00
 MAUSMATE 6,90
 REUSMAUS INCL. PAD & MASTER 39,00

Sonstiges

BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN 19,90
 BOX 100 STCK 3,5" DISKETTEN 19,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
 Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00

Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00 • Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
 BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00



KLEINANZEIGEN

SUCHE HARDWARE

Hallo Amiga-User! Ein hilfloser Bastler sucht nicht mehr gebrauchte (auch defekte) Hardware! Alle Amiga-Modelle, Floppies, Festplatten, Joysticks, Mäuse! Biete je nach Zustand bis 25 DM (bei noch funktionierenden Geräten kann's auch mehr sein); Malik Gärtner, Nr. 9, O — 8251 Nümbitz

Suche int. Speichererweiterung auf 2,5 MB + bis 100 DM; Action Cartridge 4 80 DM, außerdem Festplatte m. Controller 52-80 MB für bis zu 600 DM; Thomas Zenk, Hanns Rothbarth-Str. 17, 2400 Wismar

Suche Soundsampler-Hardware bis 50 DM oder tausche gegen TV-Modulator; Tel. 0234/799665

Suche günstig eine Festplatte für Amiga 500, 100% in Ordnung, 52MB; Thomas Kull, Meger-zu-Eisenweg 1a, 4800 Bielefeld 1

Wer würde einen Amiga geg. meinen PC tauschen? Euro XT, 20MB HD, Monochrom-Monitor, Drucker, 1000 Blatt Endlospapier, MS-DOS, 1/4 Jahr alt, wegen Systemwechsel zu verkaufen! Peter Franke, Schmüdstr. 32, 8000 München 60, Tel. 089/8342467

Suche kompletten Amiga 500 (100% OK) m. diversen Zubehör und Monitor! Biete 100DM. Tel. 0511/485162 (Marco). Verkauft außerdem Sega Game Gear m. viel Zubehör, NP 1300 DM, VB 750 DM

Hallo! Suche Amiga 500 mit soviel Zubehör wie möglich! Alles muß aber 100% OK sein! Gehe bis 500 DM. Schickt Eure Angebote an Alexander Driessen, Am Huben Baum 2, 8485 Floss

Nehme jeden Amiga-Schrott (kostenlos), übernehme Portokosten! Es eilt! Hendrik Muehs, Weizenstr. 18, O — 5400 Sondershausen

Suche Amiga 500 mit 1MB-Speichererweiterung und Farbmonitor für 500 DM bis 600 DM; Romy Schmitt, Nordring 62, O — 8909 Gölitz

Hallo Amigos! Suche für meinen A500 einen Soundsampler (Techno Sound Turbo)! Biete dagegen 5 Originale (Beach Volley, New Zealand Story, Stormlord, E/A-18 Interceptor m. Codescheibe, Appetizer); Dirk Belke, Friedrich-Ebert-Str. 12, O — 7403 Lucka

Suche defekte A500/A500+ zum Reparieren oder Ausschleichen! Zahle Porto! Karsten Neumeister, Lindenstr. 31, 8012 Ottobrunn

Amiga 500 für's kleine Geld gesucht! Einen defekten nehme ich auch! Amiga 2000 defekt! Schrottpreis? Da schlage ich zu! Frank Buchal, Am Feldgehölz 1, O — 8080 Dresden

Suche guten, funktionsfähigen, gebrauchten Drucker, sowie Software zum Drucken! Schreibt an Jochen Moser, Prinz-Weimar-Str. 2, 7570 Baden-Baden. Suche auch Games!

Suche Commodore Colour-Stereo-Monitor A 1084 S m. Anschlusskabel an A500 und C64. Zahle bis zu 200 DM. Bitte Monitoralter und -beschreibung an Markus Strubel, Am Klingenberg 11, 5227 Windeck/Rosel. Suche auch Speichererweiterung!

Suche Computer-Schrott! Nur Amiga! Computer, Floppies, Drucker, usw.. Gratis natürlich, übernehme jedoch Porto! Gebauer Matthias, Hauptstr. 52, O — 8405 Strehla

Suche 52MB-Festplatte oder 105 mit 8MB RAM-Option! Zahle 600 DM, wenn 100% OK, mit Controller für Amiga 500; Tel. 030/7711827 (Andreas)

Hilfe! Mein DF0: ist im Arsch! Wer hat seinen Amiga ausgeschlachtet oder braucht sein Laufwerk nicht mehr? Ohne DF0: geht nix! Wenn möglich kostengünstig! Tel. 0911/620167 (Daniel)

Bastler sucht kostenlos Computer-Schrott vom kleinsten Amiga bis zum größten PC sowie Zubehör (Drucker, Floppies, etc.). Übernehme Versandkosten!

Der Umwelt zuliebe suche ich defekte Amigas und PCs, kostenlos! Übernehme Portokosten! Tel. 0541/17691 (Martin)

Suche Wechselfestplatte für A500, evtl. auch int. Festplatte! Tel. 0611/305855, Markus Wiegand, Beethovenstr. 15, 6200 Wiesbaden

Suche dringend für A500 1,8 oder 2MB-Speichererweiterung m. Uhr (100% OK). Zahle bis 200 DM! Schreibt an Ralf Niedwietz, Siedl. 20, O 6281 Kalkreuth

Defekte Amiga 500-3000 von Bastler gesucht, zahle 200-300 DM. Tel. 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

Suche interne 2MB-Erweiterung für A500; Tel. 05253/3285

Suche Festplatte für A500 plus, Zahlung nach VB, wenn 100% OK. Kapazität 120 MB. Angebote an Marcel Butzki, Nennhauser Damm 31D, 1000 Berlin 20, Tel. 030/3660482. (Muß im Umkreis o. in Berlin sein!)

Suche preisgünstig Monitor Philips 8833-II o. Commodore 1084 sowie Drucker Star LC-20 o. Citizen 224 color; Matthias Lang, Braugartenstr. 2, O — 4273 Großbörner

Suche für Amiga 500 einen Farbmonitor bis 300 DM. Also ruft schnell an! Tel. 0821/700962 (Andreas)

Suche A500 m. 1MB und TV-Modulator für ca. 500 DM oder tausche geg. C-128 m. Monitor, 2 Floppies, 2 Joysticks, Maus, ca. 300 Disks, 30 Originale. Wenn möglich im Raum Essen; Tel. 0201/538404 (Matthias)

Suche günstiges 2. Laufwerk für A500. Zahle bis zu 70 DM. Angebote an Sindy Bremisch, Str. der Jugend 7, O — 4401 Vockervade; Kaufe auch billige Soft und tausche auch - schickt Eure Listen (bevorzugt Adv.)

Suche preisgünstiges ext. Laufwerk und Speichererweiterung auf 2-2,5MB für A500. Suche ebenfalls Rollenspiele für Amiga und PC. Tel. 05084/6219 (Stefan)

BIETE HARDWARE

Verkaufe C-64 mit Floppy! Dazu gibt es mehr als 50 Disks, Geos 2.0, Mega Pack 1, Diskettenbox. Das alles für nur 450 Mark! Extra verkaufe ich Drucker (MPS 1270-Tintenstrahlr.) für 250 DM; Alexander Hellwig, Cirkusstr. 1, O — 8010 Dresden

Speichererweiterung auf 1MB für A500 m. Uhr, abschaltbar, 55 DM; Video-Adapter A520, 40 DM; Tel. 0561/822441

Verkaufe Game Boy (1/2 Jahr alt) + Tetris, Nemesis und Super Mario Land für 180 DM; Gunter Kreuziger, Postfach 28, 6101 Brensbach 2

Verk. Amiga 500 in Corner Umbausatz m. 2,5 MB RAM, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, Maus + Pad, div. Spiele (Indy 3, Bad Company, Kick Off, X-Copy Prof.); Preis VB, Tel. 06427/8738 (Stephan)

Super Wer tauscht seinen Amiga gegen ein C-128D + 100 Disks + Locher + Diskbox + Maus + Joystick + 10 64'er-Hefte + 6 Bücher? Alles 100% in Ordnung! Andreas Kraft, Schulberg 8, O — 6502 Gera/Liebschwitz

Verkaufe Amiga 500, 1MB RAM, 30MB Festplatte, Rocknight (Virenschutz), 2.LW, Monitor, Handbücher, Joker-Hefte, Joysticks, Disk-Box. Alles 100% OK; NP ca. 2600 DM für nur VB 1800 DM; 08841/8816

Verkaufe A500, 5 1/4 Laufwerk, 2MB Speichererweiterung, 740 5 1/4 Disks, 180 3 1/2 Disks, 9 Disk-Boxen, 1 Joystick, Orig. Imperi-

um, Boulder Dash usw.; NP 240 DM, VB 1350 DM; Michael Stolz, Tel. 06575/3853

A500 + Kickum 1.3/2.0 + Erw. + HD A590 + 2MB RAM + Panasonic Drucker KX-P1081 und Zubehör - 1a-Zustand, 1500 DM; Tel. 08634/5819

Verkaufe C-64 m. Floppy HT 1451 und Datensette sowie 100 Disks m. Box u. Originalspielen für 600 DM alles zusammen! Jens Richter, Dammstr. 51, O — 9200 Freiberg

Verkaufe Amiga 500, 1MB, Monitor 1084S, 3 Laufwerke, 3 Joysticks, 20 Original-Spiele, 2 Data Becker-Bücher, 15 Computerhefte, 6 Mon. alt. NP: 4500 DM, VB: 1800 DM; Tel. 0941/7877730 ab 18 Uhr

A500, Farbmonitor Philips CM8833, Freerzer Cartridge X-Power pro, Deluxe Paint 2, Deluxe Print, 3D Construction Kit und 2 Joysticks für 1200 DM; Tel. 04102/50531 (Felix Zwingerberger)

Verkaufe 8 Mon. alten C-64II m. Diskfloppy, Software und Diskettenbox für 500 DM; Jürgen Schubert, Gneisenaustr. 8, O — 7700 Hoyerwerda

C64II u. 1541II, Monitor 1802, Drucker 1230 m. 150 Disketten, Maus, Handbücher + Druckerpapier, nur 1/2 Jahr alt, zum Preis von 1200 DM - NP 1600 DM; Marcel Lindner, Steubenstr. 44, O — 5300 Weimar

Hallo Computer-Freaks! Ich verkaufe meinen Amiga 500 m. TV-Modul, 1MB, 1 Joystick, ca. 15 Originale + 120 weiteren Disks für 1150 DM (nur kompl.); Tel. 05433/6695 (Timo)

Verkaufe Amiga 500! 1MB, 2. Laufwerk, TV-Mod., 2 Joys, 60 Leerdisk! 7 Amiga Joker + 15 andere, Abdeckhaube, Orig. Soft! Alles ca. 1 Jahr alt und originalverpackt! VB 1000 DM! Tel. 05753/4416 (Martin)

Amiga 2000 + Monitor (Stereos) 1084S, 4 Wochen alt, NP 1998 DM; Drucker Citizen, NP 749 DM; Das Amiga Buch, Spiele, 2 Joysticks, Hefte, Amigaspielbuch - zusammen für nur 2200 DM; Jörg Hamann, Goethestr. 57, O — 1160 Berlin

Spotbillig! Verk. A500, 1MB, Monitor, 50 Originale, Zubehör, evtl. Drucker für nur 1350 DM! (Geräte 1 Jahr alt und in Top-Zustand!) Tel. 089/7236123 (Andi) Verkauft auch Mega Drive + 5 neue Spiele für 400 DM; Andreas Hakner, Schafflarstr. 162, 8000 München 70

Verkaufe Drucker Star LC-20, neuwertig für DM 340,-; Karin Jöck, Tel. 06343/2097

Amiga 500 (gut gepflegt, 1 1/2 Jahre alt) + Monitor 1084S, 1MB Speicher, 2 Mäuse, 3 Joysticks, 2 Originale; NP ca. 1660 DM - für 1000 DM (VB) abzugeben; Tel. 02152/52694 (Dominik)

Verkaufe Amiga 2000, erst 4 Monate alt, 20MB Festplatte, externes LW, Logitechmouse, Star LC-10 Colour-Drucker, original Deluxe Paint IV, Indiana Jones III, Zak McKracken, Populous für 2500 sFr; Marco Fontana, Birkenstr. 10, CH — Winterthur

Verkaufe Amiga 500 u. Speichererweiterung 512 KB, Abdeckhaube, Appetizer, PD's, Leerdisk für 499 DM, Tel. 09306/1488

Verkaufe Amiga 500, leicht defekt, 150 DM, Action Replay 100 DM, 2. Floppy 100 DM, Computerzeitungen 3-6 DM, C-64-2 125 DM, 1541-2 150 DM, Star LC-10 250 DM, Philips CM 8833 350 DM; 02351/52852 (Sascha)

Verkaufe Amiga 500 m. Speichererweiterung 1MB, 2. LW, Star LC 10 Colour Drucker, HF-Modulator, Handbücher, Maus und Original-Disketten, Tel. 02521/17625 (Andre) Computer ist 3 Jahre!

Verkaufe Amiga 500 für den lächerlichen Preis von 450 DM. Ach ja, 40 Games und 'ne Speichererweiterung sind auch dabei! Tel.

GALAXY

1869	89.-
AIR SUPPORT	69.-
AIRBUS 320	99.-
AMBERSTAR	89.-
AMOS DT.VERS.	139.-
APIDYA	65.-
AQUATIC GAMES	69.-
ASHES OF THE EMPIRE	99.-
BARBARIAN 2 PSY.	29P
BATTLE ISLE	89.-
-DATA DISC 1	49.-
BEHOLDER 2	89.-
BITMAP BROTHERS I	69.-
BLACK CRYPT	69.-
BUNDESL.MAN.PRO.	89.-
CALIFORNIA GAMES 2	69.-
CENTERBASE	79.-
CIVILISATION	99.-
COLOSSUS CHESS X	19P
CONQUESTADOR	79.-
COVERT ACTION	99.-
DELIVERANCE	69.-
DREADNOUGHTS	89.-
-DATA DISC JE	49.-
EASY AMOS	99.-
EPIC	79.-
EXODUS 3010	79.-
EYE OF THE BEHOLD.2	89.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
F16 FALCON 34.-	
FIRE & ICE	69.-
GATEWAY T.SAV.FRONT.	39P
GRAHAM TAYLOR MAN.	89.-
GRAND PRIX	89.-
HEXUMA	99.-
HUMANS	69.-
JAGUAR XJ220	89.-
JOHN MADDEN FB.	89.-
KNIGHTS O.T.SKY	89.-
LINKS	99.-
LORDS O.RIS.SUN	34P
LORD OF THE RINGS	89.-
LOTUS ESPRIT 3	89.-
LURE O.TTEMPTRESS	79.-
MAD TV	89.-
NIGHT & MAGIC 3	89.-
PALADIN 2	69.-
PATRIZIER	89.-
PERFECT GENERAL	89.-
POLICE QUEST 2	99.-
POPULOUS 2	69.-
POPULOUS EDITOR	25P
POWERHITS	89.-
PREMIERE	79.-
PUSH OVER	99.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RED ZONE	69.-
RECENT	89.-
RISKY WOODS	89.-
SEO.O MONKEY ISLAND	89.-
SENSIBLE SOCCER	89.-
SHAD O.BEAST 9	29P
SHAD O.BEAST 3	89.-
SILENT SERVICE II	89.-
SPACE MAN	79.-
SPECIAL FORCES	19P
TROOPERS	89.-
VROOM	59.-
WING COMMANDER	10P
WORLD	89.-
WORLDWIDE	89.-
YOUNG	89.-

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

Okay Soft

Am Graben 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

hotline news -8405

SONDERPREISE

Bard's Tale 3	DA	29,90
Lemmings-Disk	DA	31,90
Lemmings-More Lem.	DA	33,90
1989	DV	66,90
Airbus A 320	DA	85,90
Amberstar	DV	71,90
Ashes of Empire	DA	81,90
Base of Conflict Forge	DA	66,90
Bergon Attack	DA	85,90
Bundesliga Manager Pro	DV	66,90
California Games II	DA	53,90
Centerbase	DV	60,90
Conquest-Disk	DA	39,90
Conquest of Long Bow	DA	73,90
Cool Croc Twins	DA	53,90
D Generation	DA	47,90
Dark Queen of Krynn	DA	59,90
Das schwarze Auge	DV	69,90
Der Patrizier	DV	66,90
Disaster	DA	63,90
Dojo Dan	DA	53,90
Duke	DV	66,90
Eivira 2	DV	66,90
Epic	DA	63,90
Eye of Beholder II	DV	77,90
Grand Prix	DA	72,90
Guy Spy	DA	59,90
Headball	DA	66,90
Hook	DA	53,90
Humans	DA	69,90
Jaguar XJ 220	DA	53,90
Killer Quest 3	DV	66,90
Larry 2	DV	66,90
Larry 3	DV	66,90
Links	DV	71,90
Firestone Course	DV	38,90
Liverpool	DV	63,90
Lure of the Temptress	DV	63,90
Mad TV	DV	66,90
Mighty Magic 3	DV	66,90
Monkey Island 2	DV	77,90
Mova 9	DV	71,90
Pacific Island	DA	63,90
Perfect General	DA	71,90
Police Quest 3	DV	66,90
Premiere	DV	63,90
Remble Soccer	DA	53,90
Sim Ant	DA	71,90
Sim Earth	DA	69,90
Soccer Star	DA	56,90
Space Quest 4	DV	66,90
Special Forces	DV	72,90
Steel Empire	DV	63,90
Storm Master	DV	63,90
Treasures of Sev. Front	DA	75,90
Wizkid	DA	66,90
Wizkid	DA	71,90
Zak Mc Cracken	DV	60,90

Kostenlos Kompletliste anfordern!

Nachnahme DM 7,50 Ausland DM 12,50

Vorkasse / Stammkunden DM 4,50

Computersoftware Junker 06029/7192

Artikel	Art	Preis
Addams Family	DA	64,90
Air Support	DA	69,90
Air Warrior	DA	76,90
Beast 3	DA	64,90
Carl Lewis Chall.	DA	64,90
California Games 2	DA	69,90
Centerbase	DV	69,90
Civilization	DV	84,90
Der Patrizier	DA	69,90
Dojo Dan	DA	69,90
Dr. Brain	DA	69,90
Epic	DA	69,90
Eye of Beholder 2	DA	64,90
Fire and Ice	DV	69,90
Grand Prix F1	DA	82,90
Guy Spy	DA	69,90
Hook	DV	76,90
Ishar	DA	64,90
Jaguar XJ 220	DA	64,90
Jim Power	EV	64,90
Killerball	DA	64,90
Links	DV	82,90
Lotus 3 IIII	DA	64,90
Lure of the Temptress	DV	76,90
Mega Sports	DA	69,90
Paladin 2	DV	69,90
Premiere	DA	64,90
Push Over	DV	64,90
Regent	DV	76,90
Sexy Droids	DA	49,90
Stone Age	EV	64,90
Vikings	EV	64,90
Wizkid	EV	64,90
Zool	DA	64,90

Lösungen: DM 29,90

Andere Spiele, Anwendungen und
Zubehör für den Amiga auf Anfrage

Versandkosten NN: 9,00
VK: 4,00

Frei ab DM 100,00

Kilianstrasse 9
8752 Gunzenbach
06029/7192

089/6907323 erst ab 15 Uhr! PS. Tausche auch
Lynx gegen Game Gear!

Verkaufe Amiga 500, 1MB Speichererw., 2.
LW, 2 Joysticks, Mousepad, Bildschirm Philips
CM 8833; VB 1300 DM, 100% OK; Tel.
03693/571

Verkaufe Commodore 64 und ein 5,25"-Laufwerk,
10 Leerdisketten und 2 Original-Spiele
(Buck Rogers, Combat School) für 300 DM.
Nur für München und Umfeld! Tel.
089/7609540

Verkaufe Atari: 520ST, 2 Laufwerke, Mono-
chrom Monitor, Genius Maus; Preis 450 DM;
Tel. 06172/26328

Verkaufe Drucker Star LC 200, 9 Nadeln
(Farbe), für 600 DM - mdt. Handbuch + 1
Stapel Endlospapier. Tel. 02131/546867

Verkaufe Speichererweiterung auf 1MB, ab-
schaltbar, m. Uhr für Amiga 500 für 50 DM.
Stefan Kaiser, Tel. 0431/35829, Prinz-Heinr.-
Str. 3, 2300 Kiel 1

Verk. A500, 1MB-RAM, Monitor 1084 S so-
wie A590 HD, 2MB-RAM im Festplattenbe-
trieb und div. Spiele, Zubehör und alle AJ-
Ausgaben für 1500 DM. H.J. Hoffmann, Tel.
06733/7074

SCSI-Festplatte, 52MB + Controller, randvoll
m. PD-Software, 600 DM; ATonce A500 + ori-
ginal MS-DOS 4.01 und Handbücher 300 DM;
Robert Schurbogen, Grünal 7, O — 2300
Stralsund

Verk. Mega Drive (NP 399 DM, 4 Monate alt),
Pad, Sonic, EA Hockey, Lem. Hockey, Altered
Beast, Madden II: Alles in Top-Zustand für
nur 400 DM! Verk. auch A500, Monitor, 50
Originale, 1MB, Zubehör für nur 1350 DM;
Tel. 089/7236123

Verkaufe Amiga 500: 2. Laufwerk, 1MB,
Farbmonitor, über 100 Disks, Joyst., Maus -
wie neu! VB 1200 DM. Karsten Gerdt, Tel.
02779/348 ab 12 Uhr

Verkaufe C64 II, 1541 II, Monitor, 70 gute
Spiele, Handbuch für 500 DM; Tel.
05324/6322

Jetzt neu! Die Tips- und Tricksliste für alle
Amigas! Über 1100 Cheats, Lösungen, Codes
und Tips für nur 10 DM! 10 DM an Thomas
Michel, An der Pfingstweide 6, 6501 Hahn-
heim

Verkaufe Amiga 500: 1 Jahr alt, mit 1MB
Speicher, 2. LW, Joysticks, Mouse-Pad, 140
Disks, Originale, Bücher, TV-Modulator,
usw. Für 950 DM (NP 1500 DM); Tel.
04186/7743

A500, 1MB, Farbmon., Lernprg., Spiele,
Maus, Joystick, Fachbücher - alles Top-Zu-
stand! VHB 1320 DM; Tel. 0451/475373

NES mit 2 Joypads, Netzteil, Antennenadap-
ter, 4 Spiele, (Mario Bros. I+II, Dr. Mario,
Snake Rattle'n'Roll) komplett für 300 DM;
Andreas Reinert, Gartenstr. 10, O — 3301
Eickendorf

Amiga 500 (1MB), Monitor 1084S, F15 II
(Orig.), 2 Joysticks, Mauspad, einige Joker-
Ausgaben, 1 Jahr alt, Bücher, 100% OK für
1000 DM; Tel. 06323/5529 (auch Einzelver-
kauf)

Verkaufe Amiga 500 (1MB, KS 1.2 + 1.3), Mo-
nitor 1048 S, 2. LW, Freezer Action Replay 2,
Logitech-Mouse, Joystick u. div. Originale
(u.a. Monkey Island, Airbus A320, Dragon's
Lair 2, PGA-Tour, Digi Paint 3...) für 1500
DM; Tel. 040/6516094

Amiga 2000C + Monitor 1084S, Action Re-
play 2, Maus, 2 Joysticks, Orig.-Software, 2
Diskboxen, Zeitschriften (1 Jahr alt); VB 1800
DM; Tel. 02734/60367

Amiga 1000 mit Grünmonitor und Maus für
600 DM; Tel. 07153/31148

Verkaufe Akustikkoppler Dataphone
S21/23d, 1200/3000bps, BTX-Decoder, Multi-
term Light, DEU Prg., Netzteil für 120 DM
plus 6 DM Porto; Tel. 0614/51296

Verkaufe C64 und Floppy m. Joystick und Li-
teratur - oder tausche gegen A500, Nico Schie-
kel, Meixweg 9, O — 8101 Borsberg

Verkaufe Game Boy mit dem Spiel „Tennis“
für nur 100 DM. Wenn Ihr Interesse habt,

ruft an: 089/8641019

Verkaufe A500 + Monitor 1084S, Zweitlaufwerk
(abschaltbar), 512 KB-Speichererweiterung,
286 AT-Emulator 16 Mhz, 30 Orig.,
Disk-Box, Abdeckhaube, Channel-Videotext,
Preis nach Vereinbarung! Markus Busch, An-
ton-Hiltz-Str. 8, 8356 Biedlthütte

Verkaufe HST-Modem! US-Robotics 14400,
300-19200 BAUD max, 38400 BAUD V32,
V42; NP 1650 DM; VB 950 DM + Netzeil;
Tel. 0209/56465 (Stacho) ab 20 Uhr!

Verkaufe A500, 1MB, Farbmonitor CM8833-
II, Maus, Mauspad, 2 Joysticks, 54 Leerdiskets,
40 Orig.-Programme u. Bücher; 1/4 Jahr alt;
NP 1500 DM, VB 1199 DM; Bernd Switala,
Otto-Großw. 40, O — 1580 Potsdam

C-64 mit Floppy, Büchern und 45 Disketten
zu verkaufen (auch einzeln); VB 450 DM;
Alexander Martin, A-Fuschkin-Platz 4, O —
6900 Jena

Verkaufe aufgesetzten A2000 (70MB-Platte)
sowie ca. 300 Floppy-Diskets und diverse Origina-
le; Tel. 0421/633213 ab 18 Uhr!

Verkaufe Amiga 500 m. 512 KB Speicherer-
weiterung u. Uhr für nur 500 DM; Tel.
0211/7103736 nach 17 Uhr!

Verkaufe Amiga 2000 mit 1084-Monitor und
vielen Spielen, Joystick u. Maus für 1300 DM;
Burkhard Piltz, Kirchbornstr. 71, 6057 Diet-
zenbach

Verkaufe C64 m. Floppy, Datensette, 2 Diskboxen,
ca. 130 Disks und Büchern (100% OK)
für 400 DM; Ramon Lohse, Wielandstr. 11,
O — 7240 Grömmen

Verk. Zeitschriften, z.B. Amiga Joker, ASM,
Powerplay, Amiga Special, Kickstart, Amiga
DOS, Amiga plus, Diskettenlaufwerk 3 1/2"
mit Trackdisplay, Schreibschutz usw., Soft-
ware: Imagine, Amiga Vision, TransDat pro,
Populous III, Vista pro + Landscape; Tel.
0541/17981

Verkaufe Amiga 500 m. Speichererweiterung
1MB, Festplatte (20MB), Zweitlaufwerk, Mo-
nitor, 30 Originale, VHB 2500 DM; Paul Lin-
de, Kobenthalerstr. 33, 5142 Hückelhoven,
Tel. 02433/51518 nach 17 Uhr

Verkaufe Sega Mega Drive 16-Bit incl. 2
Games (Populous, Star Flight), NP zus. 690
DM für 350 DM. Evtl. Tausch m. Amiga 500
(Kostenausgleich!); Tel. 0251/2302143 (Anruf-
beantwortet)

Verkaufe C64 (1 Jahr alt) m. Floppy, Final
Cartridge III u. ca. 100 Spielen für gesamt 600
DM (Neuwert 720 DM); Ingo Skirlo, Po-
lichstr. 20, O — 1140 Berlin

Farbdrucker Fujitsu DL1100C, 24-Nadel-
Drucker, 2 Monate alt (2 Jahre Garantie), m.
Druckerkabel, 2 Farbbüchern, Einzelblattein-
zug, Endlospapier, dt. Handbuch und Soft-
ware (Amiga); VB 790 DM; Tel. 0441/47575

C64 2 + 154 + Abdeckhaube, Diskbox, 5 Orig.
(Sim City, Rolling Ronny, Outrun, Batman u.
Super Off Road) für 300 DM, Tel.
0221/1701856 (Sven) ab 19 Uhr. Wenn's geht,
nur aus Raum Köln, wegen der Versandkosten!

Verkaufe Supra Modem 2400 Plus bis 9600
bps, m. allen Kabeln und Software. Original-
verpackt, 1 Monat alt! 300 DM, Tel.
08431/44276 ab 17 Uhr!

Verkaufe Amiga 2000 II, 2 Laufwerke int.,
Speichererweiterung 2MB, Monitor 1084
Commodore, Drucker Star LC-10 Multi-Font,
Maus, Mousepad, Joystick, Literatur, Zeit-
schriften, ca. 20 Disketten - kompl. 1900 DM!
Lindigkeit, Clemens-August-Str. 2-4, 5300
Bonn 1

Verkaufe Speichererweiterung 512 KB m. Uhr
für 50 DM, 100% OK! Suche Amiga Joker
391, kompl., sehr gut erhalten - zahle 12 DM.
Tel. 02932/51386 nach 17 Uhr

Verkaufe Star LC-10 Farbdrucker, Fast nie
gebraucht, mit Endlospapier und Ständer,
100% intakt! Muß aber abgeholt werden - NP
699 sFr. VP 500 sFr. DM. Rüdiger Trachsel,
Wydackerstr. 12, CH — 3052 Zollikofen

Verkaufe LDG-System für A500, bestehend
aus Interface, Dragon's Lair CD, Software gegen
Gebot! Ruf an: 02224/5881 (Alexander
Siffrin)

Verk. Amiga 500 mit Monitor 1084, 1MB, 2.
Laufwerk, 3 Joysticks, Maus, Abdeckhaube,
Zeitschriften und 2 Originalen (Eye of the Be-
holder). Alle Geräte sind 100% OK, Ruft un-
ter der Nummer 02241/47850 ab 17 Uhr an.
Über den Preis sprechen wir nach!

Hey, ich biete ein Sega Mega D., 1 Monat alt, 6
Spiele, z.B. Streets of Rage, Quack Shot etc.,
für einen günstigen Preis: 750 DM + 2 Joy-
sticks. Frank Cigrang, Luxembourg/69045 +
698444

Besser als CDTV! Verkaufe Pioneer CLD-
1500 (6 Monate alt und noch über 1 Jahr Ga-
rantie) + CD-Spiel Dragon's Lair mit Inter-
face und Software wegen Geldsorgen! Alles
noch 100% in Ordnung! Zum Preis von nur
900 DM (NP 1199 DM). Nico Jantzen, Kron-
prinzenstr. 81b, 5650 Solingen 1, Tel.
0212/10757

Verkaufe Amiga 500, 2. Laufw., Speichererw.,
180 Disks, PDs, Bundesliga Man. Prof., Amiga
Joker (13 Hefte) u. Bücher für 777 DM (NP
1500 DM), 100% OK; Maik Berger, Leninstr.
58, 2850 Parchim

Commodore 128, Commodore Floppy 1541,
Commodore Drucker, 6-Nadel MPS 802, incl.
Zubehör; VB 290 DM; Carsten Hoppe, Raa-
bestr. 16, 3000 Hannover 1

Verk. C64 m. Floppy, Spielen und Joystick, 1
Jahr alt, VB 330 DM; Tel. ab 18 Uhr
0511/3520691

Verkaufe A500-Tower, 1MB, 2 Laufwerke,
Joystick, Mouse, 100-150 Disks, 100% OK, für
1700 DM incl. Action Replay III, 5 Origina-
le! Be fast! Daniel Weidling, Aachenstr. 1,
4552 Althausen, Tel. 05464/1667

Verkaufe Amiga 500, 1MB, 100% OK, 2 Joy-
sticks u. Anwenderprogramme für 725 DM;
Tel. 02360/1950

Verkaufe Amiga 500 wegen Systemwechsel! 2
Joysticks, 1MB-Erweiterung, Anwenderpro-
gramme - nur 670 DM! Sven Jäger, Freiheits-
Weg 42, 4358 Haltern 6

Amiga 500, Netzteil, Mouse, Philips Monitor
CM 8833, 1MB, Floppy (5,25"+3,5"), TV-Tu-
ner, Action Replay-Modul, Farbdrucker MPS
1500 C, Sounddigitizer, Midi Interface, Syn-
thesizer Yamaha DS55, Umschalt-Modul, 2
Joysticks, Bücher, Orig. Soft, 2 Diskboxen
(Public Domain), 5 Boxen (Games - Anwen-
der), ASM, Powerplay, Amiga, Amiga Joker,
Zubehör (Mousepad, Farbbücher, Drucker-
kabel u.a.) - in Zustand; T.R. Kranhofstr. 7,
5307 Wbg.-Holzem

A500, 1MB-Speichererw., 1 externes 3,5"-
Laufwerk, 52MB-Festplatte m. SCSI-Controll-
er, Amiga Action Replay 3 - zus. 1600 DM
VB, auch einzeln zu verkaufen! Tel.
02256/3143 nach 17 Uhr

Verkaufe Mega-Drive m. Spiel für 250 DM,
Drucker v. Commodore MPS1230 für 200
DM, Space Quest 3 u. Larry 2 (beide Orig.)
für je 25 DM; Tel. 05594/787 ab 18 Uhr
(Sascha)

Verk. Amiga 500, 100% OK, 1MB Speicher-
erw., 10 Orig.-Spiele u. Abdeckhaube für 390
DM; Sebastian Christ, Karthäuserstr. 23,
O — 5020 Erfurt

Verkaufe Drucker Seikosha SP-1900 (1 Jahr
alt) m. Ständer und Interface für Amiga und
C-64, 100% OK, für nur 360 DM (NW 470
DM) - oder tausche gegen Game Gear m. ca.
3-5 Spielen oder gegen gebrauchten Farb-
drucker! Nur 100% OK! Silvio Söffler, Her-
wegstr. 93, O — 4020 Halle/S.

Verkaufe C64, 1541 (neuerer Modelle), 2 Mo-
duls, eine Menge Software und einen Compe-
tition Pro, Zwecks Systemwechsel preiswert
abzugeben! VB 400 DM! Uwe Scherer, Augs-
burger Str. 14, 5014 Kerpen 3, Tel.
02273/53895

Verkaufe 7 Monate jungen Amiga 500, 1MB,
2. Laufwerk, Digimaster Pro Soundsampler, 2
Mäuse, 2 Joysticks, 10 Originale, 200 Disks, 50
Zeitschriften, 2 Deluxe Paint-Bücher...; VB 1300
DM! Tel. 02150/3211 (Felix) ab 20 Uhr. PS:
Nur Selbstabholer oder Vork!

Verkaufe Atari 1040 STE, interne + externe
Floppy, s/s (SM 124) + Farbmonitor (SC
1224), 19 Orig.-Spiele, Maus, Pad, 2 Joysticks,
2 Diskboxen, alles 100% OK, Preis 1400 DM
(VB); Tel. 06772/6677

SUCHE SOFTWARE

Wer hat viel altes Sierra- und Readysoft Zeug, welches er nicht mehr braucht? Der rufe bitte folgende Nummer an und sage mir, was er gerne loshaben möchte: 089/282637! Bitte nicht ganz so teuer und nicht über dem Neupreis!

Printmaster Plus (A500) extra Disk gesucht (Graphik, Borders, Fonts)! R. Mattes, Stübbergstr. 90, 4353 Oer-Erkenschwick

Suche für Amiga Sim City, Bundesliga Man.Prof. und Maniac Mansion. Tel. 02103/69230 ab 15 Uhr

Suche sämtliche Teenage Mutant Hero Turtle Spiele! Stephan Engels, Wachtelstr. 20, 4019 Mülheim

Suche für Amiga 500 das Spiel Lost Patrol, wenn möglich m. Anleitung. Zahle bis 40 DM. Bitte schnell unter der Nr. 0231/403209 zwischen 15 und 19 Uhr anrufen (Roland)!

Suche wegen Geldknappheit sehr billig das Game Formula One Grand Prix oder Falcon 3.0. Kann auch tauschen geg. Great Courts 2, Bundesliga Man. Prof. und Football Manager Worldcup-Edition! Angebot bitte an Andreas Pellegrini, Schwitzerstr. 16, CH — 8610 Uster

Suche Data Becker Demo Maker, evtl. m. Zusatzdisk! Suche auch Starbyte Super Soccer! Ruft an (Mo-Fr 17-18 Uhr), Tel. O — 2400 Wismar/634234 (Stephan)! Nur Originale!

Suche „Snow Brothers“ für meinen Amiga! Joachim Hasselbach, Munchloh 20, 3042 Münster, Tel. 05192/5639

Suche billig und in dt. Version Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Eye of the Beholder, Legend of Faergthail, Fate - Gates of Dawn, Bard's Tale I, Obolus, Return of Medusa sowie die Oldies Barbarian (v. Pygnosis) und Splatterhouse. Wer repariert mir das Spiel Captive? Suche außerdem aktuelle Demos! Mario Thiede, Grüner Weg 5, O — 2120 Ueckermünde

Suche sehr, sehr günstig Software! Nehme fast alles, solange es kein Schrott ist! Bitte schickt mir Listen oder schreibt an Jochen Moser, Prinz-Weimar-Str. 2, 7570 Baden-Baden!

Suche 20MB-Festplatte, bitte extern. Laufwerk 3,5" m. Wertungsbild! Marcus Klück, Gutshofstr. 6, 7152 Böhlitz-Ehrenberg

Hallo Demofreaks! Ich bin auch einer von Euch! Und deshalb suche ich jedes gute Demo. Zahle pro Disk 1,80 DM. Schickt Eure Liste an Oliver Kerner, Van-Ketteler-Str. 4, 5000 Köln 80

Suche Full Metal Planet, M.U.D.S., Imperium, Winzer, Black Gold (natürl. f. Amiga)! Bitte auch zum Tausch Invest, Hero Quest, Champions of Krynn und Death Knights of Krynn; Tel. 0039/65/339041

Suche Logical (Orig.) m. Hülle. Zahle bis zu 30 DM. Michael Haase, Haselnußweg 11, 5910 Kreutal 4

Suche Original-Disk: Football-Manager 2 + Expansion Kit (nur kompl.), in 80 Tagen um die Welt sowie eine Liga-Verwaltung für bis zu 24 Mannschaften. Angebote an Hansjürgen Jablonski, Limesring 28, 7079 Böblingen/Rems

Dringend Rouge Trooper Orig. gesucht, zahle zwischen 20 u. 30 DM! Habe auch einige Originale zu verkaufen oder zu tauschen, Peter Kuhlendorf, Ompfestr. 8, 3000 Hannover 1

Stop! Wer hilft mir? Ich suche das Programm Disk-X. Ich zahle gut! Tim Peters, Gartenstr. 6, 2944 Wittmund 1

Stop! Suche die Zusatzdiskette für It came from the Desert: Antheds! Zahle bis 30 DM. So schnell wie möglich melden! Amend Jens, Becklerweg 12, 8775 Partenstein

Suche alles von Sierra! Besonders Police Quest 1+3 sowie Covered Action von Microprose! Dirk Schüller, Eschenstr. 8, 5102 Würselen

Suche gute Wirtschaftssimulationen, gute Wertung im AJ. Die Spiele sollten 100% OK sein, natürlich nur Original. Ruft mich an, über Preise läßt sich reden! Tel. Berlin-Ost/5417731 (Lucas)

Suche dringend Super Star Icehockey für

A500. Zahle DM 20,- (VB); 02775/8068 (Michael)

Suche Amiga-Soft-Tauschpartner oder billig zu kaufen: Günter Stück, Zu der Au 7, 8710 Kitzingen

Suche Dungeon Master nur Original. Biete zum Tausch folgende Spiele an: Zack McCracken, Return of Medusa, Bloodwych, Rock'n'Roll, Legend of Faergthail, Quest and Glory. Schreibt an Bianca Schmitt, Talstr. 9, 8609 Bischofberg

Suche möglichst billig Amos - The Creator, unbedingt m. Anleitung, auch wenn englisch! Christoph Kuchowski, Silberbach 3 B, CH — 9032 Engelburg

Suche Original Mad TV, Winzer, Airbus A320 und Wild West World. Wer Interesse hat, ruft mich unter Dresden/2742350 an (Rico)

Suche die Originalspiele Wrestle Mania, Wayne Gretzky Hockey 2, Duck Tales, Pang, Mad TV! Zahle sehr gut! Boris Jendretski, Am Krenzfeld 8, 4040 Neuss, Tel. 02131/35171

Suche das Programm Textomat für den Amiga. Ich zahle bis zu 50 DM für das Original m. Anleitung. Angebot schriftlich an Karsten Sack, Ebereschenweg 5, 4030 Ratingen 1. Bitte meldet Euch bei mir, ich grüße alle Mitglieder des SCC Nidalfreuth.

Suche Original Rollenspiele u. Adventures (Chaos Strikes Back, Eye 1...), Suche auch Pools of Darkness, the Humans, Deliverance, usw. Suche auch Software-Hefte für Amiga (Playtime, ASM, Powerplay, Amiga Joker, usw.) Zahle gut! Bitte schreibt an Harald Weininger, Hauptstr. 36, A — 2286 Haringsee

Suche Face Off von Gamestar (nur Orig.), zahle bis 45 DM; Tel. 04301/13432 ab 17 Uhr

Suche USS John Young, Robocop III und Birds of Prey. Biete viele Spiele, z.B. Apidya, Turrican II und F/A-18 Interceptor (für Amiga). Schreibt an Enrico Pieper, Frohburger Str. 26a, O — 7231 Priellnitz

Suche Amiga-Software! Suche zum Comic Setter L0 von Gold Disk „Super Heroes“ und „Science Fiction“; Jörg Wetzel, Forsthausstr. 4, 3575 Kirchhain/Emsdorf, Tel. 06425/1003

Suche Orig. Westphaser, zahle bis zu 100 DM oder tausche gegen 3 Spiele! Tel. 07131/403463 (Oliver)

Bitte helft mir! Suche verzweifelt Amiga-Originale, und zwar: Pegasus, Monkey Island 1, Hudson Hawk, Kings Quest 3, Fire and Ice, Goblins, ELF, Larry 5! Den Preis besprechen wir am Telefon: 0511/6159230 nach 15 Uhr (Sandin)

Suche günstige Amigasoft aller Art! Nur Orig. m. Anl. und Verp., auch ganze Sammlungen. Preise VS; Tel. 06542/22160 (Herbert)

Achtung! Suche für den Amiga Mech Force und weitere Games dieser Serie; Tel. 09234/302

Suche 3D-Construction Kit, Talespin, Bard's Tale Construction Set, Power Play Icehockey Manager, Bundesliga Man.Prof. (m. Safe-Funktion). Kaufe oder tausche geg. No.1 Collection, Manchester United Europe oder John Madden Football. Suche auch dringend Sim Earth. Ruft an: 04421/54269 (Darius)

Suche Orig. für Amiga: Empire (The War Game of the Century). Preis nach Vereinbarung. Werner Mettler, Zwinglstr. 8, CH — 4127 Bielefelden. 0641/61/3128985

Suche Synco Express 1 o.2 mit Hardware; Sascha Gardthausen, Kolpingweg 10c, 2153 Neu Wulmstorf, Tel. 040/7003163

Suche das Tagebuch zu Indiana Jones 3. Schreibt an Robert Nauj, Bergstr. 4, 8550 Forchheim

Suche dt. Version Zak McKracken 100% OK. Tausche dafür andere Spiele! Interessenten aus dem Groß-Münchenglöblicher Raum melden sich bitte unter 02161/52767

Suche Loom für den Amiga 500, nur Original m. Anleitung. Biete 50 DM! Marc Freitag, Goethestr. 27, O — 5210 Arnstadt

Achtung! Hier gibt es 5 DM zu verdienen! Schickt mir Eure Listen mit den Cheats und

Codes für die folgenden Spiele: Apprentice, Double Dragon, Dragon Ninja, Lemmings, Leonardo, Oh no! More Lemmings, Rainbow Islands, Shadow Warrior und X-Out (für den A500); Denis Mey, A-Elp-Ring 5/0606, O — 5063 Erfurt

Suche Battle of Britain, Zak McKracken, Mig 29, M1 Tank Platoon und Special Forces für je ungefähr 30 DM. Nur Originale! Steffen Hensel, Lavendelweg 20, 5900 Siegen, Tel. 0271/84826

Suche F-16 Falcon + Mission Disk 1+2 für ca. 55 DM. Evtl. auch Tausch gegen Birds of Prey, Berndt Ascher, Im Häusgarten 18, 6734 Lambrecht

Suche für Amiga 500 das Spiel The Toyotter von Infogrames 1990 made in France. Tausche oder kaufe es! Lutz König, Unterm Ratskopf 13 a, O — 3700 Wernigerode

Suche für den A500 Orig. von Loom, Indy und Police Quest 3 (alle kompl.) zu kaufen. Angebote an Carsten Dueckkop, Sandstr. 33, 8630 Coburg

Suche Original B.A.T. und Battletech! Schreibt an Stephan Timmer, Im Fuhlenbrock 152, 4250 Bottrop

Suche Tauschpartner für A500, habe neue Spiele! Suche vor allem Rollens- und Adventurespiele (dt.), bin auch an Erfahrungsaustausch interessiert, gebe 100% Antwort! Sergio Cattini, Jungstr. 5, CH — 4056 Basel

Suche Original Red Baron für 40 DM, Their Finest Hour für 40 DM, Knights of the Sky für 35 DM (für A500)! André Münzel, Liberecer 24, O — 8800 Zittau

Suche Testdrive II Car Disk und Scenery Disk, evtl. auch Testdrive III. Bitte nur Original-Disketten für A500! Ruft mich an (06221/480610) oder schreibt an Andreas Rinzler, Kriegsstr. 25, 6900 Heidelberg

Suche A500-Games mit IMB, Schickt Eure Listen an Marco Heilscher, Werner Selenhinderstr. 45, O — 1800 Brandenburg

Suche Musikkonverter, der Musikstücke vom IFF- oder linear zum Soundtracker-Format übersetzt + kann auch Musikprogramm mit beiden Formaten sein! Muß beide Formate verstehen können! Tel. 02066/13514

Suche für Amiga die Games Predator, Robocop 2 und Paperboy; André Holzer, Ringstr. 12, O — 2090 Templin

Suche Originale: Larry 3 (30 DM), Fatal Heritage (20 DM), Space Quest 3 (30 DM); Michael Smoloz, Annstr. 62/61c, 6070 Langen

Suche alle Teile von Star Trek (Amiga)! Bitte meldet Euch bei mir (Mo-Fr von 15-17 Uhr), Tel. 05494737 (Dirk)

Suche A500-Games: Special Forces, Wing Commander, Battle Isle, Dune, Monkey Island I+II, Robocop 2+3, F-19 Stealth Fighter, Red Baron, Der Patrider, Epic, Navy Seals, Moonstone, Das Schwarze Auge, Eye of the Beholder 1+2, Pools of Darkness, Airbus A320 (nur Orig.), Tel. 0345/643725 - tausche auch!

Suche Strategiespiele von SSI (Amiga). Schickt Eure Angebote an Thomas Horling, Butterweg 38, 4803 Steinhagen

Suche Bundesliga Manager Prof. (3 Disk) Original! Suche ansonsten billige, gute Soft - tausche auch! Tel. 06132/86155 (Thomas); PS: Suche auch Soccer Manager Plus;

BIETE SOFTWARE

Amiga Originale (dt. Anl.): Lemmings, Indi 500, Kick Off 2, Great Courts, Lotus, Super Cars, Klax, TV Sp. Football, Hill Street Blues, Super Wonder Boy, Turbo Outrun, Crack Down, Crazy Cars 2, Tel.: 08342/3914

Verkaufe Amiga Originale: Populous 2, PGA Tour Golf, First Samurai, Formula One Grand Prix. Tel.: 05191/12923 (Maik Humpert)

Verkaufe TV-Modulatoren für 40 DM und Originale Exolon und Cybernoid 2 für jeweils 20 DM. Tel.: 09563/4579. Stephan Völker, Flöderweg 17, 8633 Rödental

Verkaufe Originale: Insp. Griffin, Dyer 07, Blockout, Leg. of Faergthail, Em. Hughes Int. Soccer, Turrican, Imperium, Rainbow Collec-

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	Ami	ST	PC
1569 dt.	74.00	80.90	
A-120 Action dt.	99.00	99.00	
A-Train dt.		99.00	
A.I.A.C. dt.		99.00	
Aces of the Pacific dt.		99.00	
Adventary dt.	74.00	74.00	a. A.
Adies of Enghel dt.	94.90		119.90
B.A.T. II dt.	a. A.	a. A.	
B-17 Flying Fortress dt.		99.00	
Battle Isle dt.	89.00	89.00	
Battle Isle Data Disk dt.	89.00		49.00
B.C. Kart dt.	59.90		
Big Box 2 dt. (10 Spiele)	64.90		
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90	69.90	69.90
Cable of Dr. Brain dt.	74.00		99.00
Champions dt.	79.00		99.00
Cyberquest of the Dragon dt.		79.00	
Cool Eric Jones dt.	59.00		59.00
Darklands dt.		109.90	
Darklord dt.		99.00	
Das Schwarze Auge dt.	74.00	89.00	
Der Patrider dt.	89.00	89.00	
Duke dt.	64.90	79.00	
Exolon 3070 dt.	69.00		
Eye of the Beholder 2 dt.	79.00	79.00	
Epic dt.	64.90	74.00	
Eternity dt.		99.00	
F-15 Strike Eagle dt.		a. A.	
Falcon 3.0 dt.		99.00	
Falcon 3.0 Mission Disk dt.		59.00	
Fire and Ice dt.	59.90		
Goblins dt.	64.90	64.90	
Grand Prix Formula One dt.	74.00	74.00	69.90
Guinness 2000 Mission Disk dt.		59.00	
Hunter Jump dt.		a. A.	
Humana dt.	69.00		
Hunter dt.	59.00	59.00	
Indiana Jones 4 dt.		99.00	
Jimmy White's Snooker dt.		79.00	
Kings Quest 5 dt.	74.00	99.00	
Larry 5 dt.	74.00	99.00	
Laura Bow 2 dt.		79.00	
Leather Goddess 2 dt.		94.00	
Legend of Atlantis dt.		89.00	
Les Marley: Lost in LA dt.		79.00	
Links 350 NRG		99.00	
Lotus 3 Final Challenge dt.	59.00	59.00	
Line of the Temptress dt.	64.90	79.00	
Mad TV dt.	69.00	74.00	
Magic Pockets dt.	59.00	64.90	
Maria		109.90	
Paladin 2 dt.	64.90	69.00	
Perfect General dt.	79.00	89.00	
Pinball Drivers	59.00	a. A.	
Pinball dt.	64.90	64.00	64.00
Planet Lingo dt.		59.00	
Police Quest 2 dt.	74.00	99.00	
Pools of Darkness dt.		99.00	
Project X dt.	64.90		
Project X dt.	59.00		
Push Over	59.00	64.00	
Red Baron dt.	74.00	99.00	
Red Zone dt.	59.00		
Renegade dt.		64.00	
Robotron dt.		89.00	
Secret of Monkey Island dt.	69.00	79.00	
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.00	79.00	
Sensible Soccer dt.	59.00	59.00	
Shadows of the Beast 3 dt.	64.90		
Sherlock Holmes dt.		94.00	
Sing		64.00	
Blind Service 2 dt.	79.00	79.00	79.00
Sim Earth dt.	79.00		
Space Quest 4 dt.	74.00	89.00	
Special Forces dt.	74.00	79.00	89.00
Splintering 301		64.00	
Star Trek 25th. dt.		79.00	
Strike Commander		a. A.	
Task Force 1942 dt.		a. A.	
Thru the Fog dt.	59.00	64.00	
Trackers dt.	59.00		
Ultima 7 dt.		99.00	
Ultima Underworld dt.		89.00	
Vikings dt.	64.00		
Wing Commander dt.	89.00		
Wing Commander 2 dt.		99.00	
Witch dt.	59.00	59.00	
Zork dt.	59.00		

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste? Dann rufen Sie bei uns an, wir haben viele weitere Spiele im Angebot!!!

Drakem 3.5"	200	1/er Pack	9.90
3.5"	210	1/er Pack	16.90
Spektrivox 512 kb im 1/er			69.00
Tel. Fachverk. Amiga 500 3.5" Anschluss			129.00
Super Blaster Version 2.0			199.00
Sound Blaster PNO 1			399.00
Sound Blaster BT			199.00
Sound Blaster V1			299.00
Sound Blaster V1 PRO			399.00
Joyack - Quake II plus (Amiga, ST)			14.90
Competition PRO 5140 (Amiga, ST)			39.00
Advanced Griffin - Schwarz (Amiga, ST)			79.00
Quake II (2.5) (PC)			24.00
Comp. PRO 5140/PC incl. GameCart			79.00
Advanced Griffin - Schwarz (PC)			69.00

Leih- und Prepaidkarten sind verfügbar.
dt. = dt. Anl. oder kompl. deutsch
Vermehrt erhältliche MS (+ 10 DM) oder Vorkasse
(IC-Scheck + 5 DM)
Auslandssendung (Vorkasse + 20 DM)
HIERIN 5% UMSATZ-VERBODEN (GEMISCHTE ANL.)
(Bitte DM 1,- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25



tion, Brat, Toki, Footh. Man. 2 + Exp. Kit.
Tel.: 0234/289978 VS nach 17h, Rafael verl.

Verkaufe A-Orig. X-Out (25), Volleyball Sim.
(20), Ice Hockey (8), Bio Challenge (35), High-
way Patrol II (8), Purple Saturn Day (30), Ap-
prentice (30), Stephan Lauinger, Middelker-
kerstr. 60, 7505 Ettlingen

Verkaufe billige Originalgames: Ski or Die u.
Space Ace zu je 30 DM, Ghouls'n Ghosts u.
Treasure Trap zu je 25 DM, Skidz, Ghostbu-
sters 2 u. Zak Mc Kracken zu je 20 DM. Tel.:
08124/8728 Florian Eicher

Verk. supergünstige brandneue und ältere
Software für Amiga, z.B. Monkey Island II,
Moon Stone und Eye of the Beholder II. Infos
unter S. Jc., PO Box 1243, 2398 Harrislee

Verkaufe: Century 40 DM, Buch „Kreative
GrafiKgestaltung auf CPC6128“ NP 49 DM
für 20 DM und Amiga Joker 10/91 mit Poster
6 DM. Schreibt an Tobias Reichardt, Am
Stadtberg 29, 3408 Duderstadt, 05527/3748

Verkaufe Amiga-Originals: Heart of China,
Pirates, Elvira, Monkey Island, Maupiti Is-
land, Codename Iceman, Red Storm Rising,
Mig29 Fulcrum zu je 50 DM, Leisure Suit
Larry 1, 2, 3 zusammen 90 DM. Phone:
05032/61215 Marc

Biete Rings of Medusa sowie Transworld für
je 40 DM VB. Tel.: 06192/38218

Wir bieten neueste PC-Soft für den Amiga
500 bzw. für den Amiga 2000. Kostenlosen
PD-Katalog gegen 1 DM Rückporto anfor-
dern. Außerdem viele Originalspiele wie z.B.
Bundesligamanager Prof., Invest, Steigenber-
ger Hotelmanager... F. Heinze, Ilmenaustr. 11,
3300 Braunschweig

Verkaufe Originals! Hillstreet Blues 50, Fug-
ger 35, Sim City (1 MB) 45, Blue Max 50, Fal-
con + Missiondisks 1+2 100, Powermonger 50,
Midwinter 40, Lemmings 35, Black Jack Aca-
demy 15, Lost Patrol 30, Carrier Command
25, Klaus Wendel, Rankstr. 64, 7000 Stutt-
gart 75

Verk. f. Amiga: Their Finest Hour dt. Antlg.
orig. Verp. f 50 DM u. Battle Chess 2 kpl. dt.
40 DM oder tausche gg. Hero Quest u. Battle
Isle. Tel.: 07034/22970 v. Mo-Fr. 14-18 Uhr

Verkaufe Battle Isle 40 DM, Dino Wars 30
DM, The Killing Game Show 30 DM. Alle
Spiele weitgehend OK. Tel.: 02762/8113 von
14-17 Uhr

Original Spiele: Edition Nr. 1 40 DM, Trans-
world 30 DM, USS John Young 20 DM. Tel.:
040/7313395 Anrufbeantworter - rufe zurück!
Adresse: A. Bangerter, Goldkoppel 268, 2000
Hamburg 74

CH: On y VA-Vokabeltrainer. Alle Vokabeln
des CH-Schulbürganges On ya auf Diskette.
Über 1000 Vokabeln. Nur 25 Sfr. Tel.: 033
371984

Verkaufe Originals: Muds 45 DM, USS John
Young 40 DM, Blizzard 10 DM, Red Alert 10
DM, Spritemaker 10 DM, Anleitung Populous
5 DM, Stephan Lausch, Poppelweg 6, O —
2101 Jatznick

Verkaufe Originals: Chuck Rock und Viking
Child für je 35 DM; The Plague, Silent Service
und Space Harrier II für je 25 DM. Alle Spiele
100% OK. Tel.: 02762/8990

Verkaufe Amiga Games: Formula 1 GP und
Abandoned Places zusammen 100 DM. Taus-
che Operation Stealth gegen Wrath of De-
mon, Tel. Potsdam 22512, Montag 15-20 Uhr

Verkaufe Originals! Muds 25 DM, Toki 40
DM, Loom 40 DM, The Power 30 DM, Ooops
Up 20 DM. Alles zusammen nur 145 DM. Ver-
kaufe alles per NN. Tel.: 06103/85761

Verkaufe Originals für Amiga: Populous 2,
Lotus 2, Wrestle Mania je 40-55 DM. Für C-
64 Turrican 2 (20 DM), X-Out (15 DM), Ulti-
ma Trilogy (25 DM), Midnight Resistance (15
DM). Alle Preise VB: 06033/84399 ab 18.30
Heiko

Verkaufe Gameboy-Akku und Spiele: Skate
or die, Bill and Teds Adventure, Operation C
und einen Gameboy mit Gargoyles Quest für
120 DM. 09331/3047 (fragt nach Florian)

Verkaufe Kings Quest 1-3 je 15 DM, Wild
West World 60 DM, Lotus 2 45 DM, Druid 2
15 DM, Asargh 15 DM, Feud 10 DM, Sinbad
Throne of the Falcon 35 DM, Pioneer Plague
35 DM, alles zusammen 215 DM. Tel.: von 7-8
06164/1829 Thorsten

Games 100 % OK: Silent Service II (orig.
Verp.-Ant.) 65 DM. Außerdem Hostages, Mini
Golf Plus, The Second World extrem billig ab-
zugeben!! Tausche auch! Ruft an: 08121/3797
(Jürgen)

Halt! Stop! Hier müßt ihr unbedingt zuschla-
gen! Ich biete Joker-Hits zum Billigtarif: Un-
real 55 DM, Elvira 65 DM, Gods 40 DM,
Ghouls'n Goblins 35 DM. Solange der Vorrat
reicht. Alex Raphael, Talstr. 13a, 6600 Saar-
brücken

Programmiere auf Wunsch alle Arten von
Verwaltungsprg. (Video/CD ...) Für nähere
Infos schreibt an: Fuller Stefan, Sudetenland-
str. 57, 8858 Neuburg/Donau

Verkaufe Original von dem gerade erschiene-
nen Microprose Formula 1 Grand Prix für
nur 60 DM + Versandkosten. Top Zustand.
Ruft an bei Markus: 02054/83712

Verkaufe Originals! Rings of Medusa, Invest,
Transworld für je 30 DM und F-19 Stealth
Fighter für 65 DM. Suche als Einsteiger einen
Partner für Softwaretausch und Starthilfe
(Tricks & Tips etc.) Carsten Peller, Berliner
Str. 111, O — 7500 Corthis

Amiga Spiele! Habe über 25 Top Spiele! (for-
Man, F-15 II etc.) Liste anfordern: Dominik
Zanolari, Oberwilerstr. 42, Postfach 964,
CH — 4102 Binningen 2, Schweiz

Verkaufe einen Teil meiner Spielesammlung
(Amiga) zu Top Preisen! Tel.: 05732/16852 (ei-
nige Spiele sind topaktuell)

Amiga Public Domain. Die besten Spiele und
Anwendungen aus dem PD-Dschungel für Sie
ausgewählt. Liste gegen -80 DM Rückum-
schlag bei: Rainer Huth, Am Sportplatz 8,
3301 Gr. Schwülper

Verkaufe Amiga Orig., neueste Soft wie z.B.
Silent Service II, Lotus II, Robocop III, Kings
Quest V, Megatraveller I, Black Gold, Battle
Isle, Railroad Tycoon, R-Type II und viele
neue Software. Ruft an ab 17 Uhr.
06171/86495

Verkaufe Larry 1+2 für 70 DM, Manhunter 1

15 DM, Legend of Faerghail 20 DM, Heros
Quest 50 DM, Muds 30 DM, Logical 20 DM,
F-16 40 DM, Sim City + Editor 60 DM, Klax
20 DM, Emlyn Hughes Soccer 35 DM. Tel.:
0211/275209 (Niko)

Verkaufe: Stadt der Löwen für 50 DM oder
tausche gegen Powermonger WWI-Scenario
oder Rise of the Dragon. Soenke Bartling,
Nassauische Str. 13, 5439 Bad Marienberg

Verkaufe Originals: Police Quest 2, Wild
West World, The Plague, Reise zum Mittel-
punkt der Erde, Wellfuts alle zwischen 40 und
60 DM. Ruft an! 069/309776. Fragt nach Pat-
rick

Verkaufe Amiga Originals! Wolfchild (75
DM), Another World (65 DM), First Samurai
(60 DM), Battle Isle (55 DM), Mega lo Mania
(55 DM), Night Shift (35 DM), It came from
the Desert (30 DM). Björn Fröbe, Bartschiner
Str. 171, 1000 Berlin 47

Österreich: Vergebe Software günstig für
Amiga. Zuschriften bitte an: K. Weselovsky,
Payerg. 7/25, A — 1160 Wien, Tel.:
0222/4209912

Originalspiele für 20-40 DM: u.a. BM2, Indi
500, Lords of the Rising Sun, Elvira, Battle
Isle, Pirates. Liste gegen frankierten Rückum-
schlag. Ralf Herzig, Letterstr. 80, 7303 Neu-
hausen. Tel.: 07158/3251

Hallo Amiga Fans, ich biete Originals für den
Amiga wie Running Man, Warlocks Quest
und Down at the Trolls. Bitte bei Andy Stett-
ner anrufen. Tel.: 08022/2335

Verkaufe Amiga Originalsoftware, u.a.: Das
Haus Murder, Wayne Gretzky Hockey, Play-
er Manager, Maniac Mansion, Fast Break,
Beach Volley, Tennis Cup (jeweils 30 DM),
Deluxe Video (80 DM). Schreibt an: Marc
Pehlke, Thorkoppel 6 B, 2000 Barstüttel

Verkaufe Originals: Fate Gates of Dawn 50
DM, Swords of Twilight 25 DM, Tusker 20
DM, Castle Warrior 10 DM. A502/512 KB
Speichererweiterung für 50 DM. Tel.:
05266/366 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Plotting und Loops für je 35 DM
und Swiv für 45 DM. Alles Originals mit dt.
Anleitung und Joker-Hits. Schreibt an: Timo
Steigemann, Beuzien 6, 7140 Ludwigsburg,
Tel.: 07141/53221

Stop! Verk. folg. Progr. für Amiga: Data
Beckers Demomaker/30 DM, Etudes Françai-
ses Ed.1/15 DM und Spiele: Pinball Magic/20
DM, Double Dragon/10 DM. Außerdem gün-
stig C-64 abzugeben m. viel Zubehör. VHR
400 DM. Anrufen unter 07761/2146. Nach
Hölge verlangen!

Musiker! Keine Samples? Für 40 DM gibt es
bei: B. Weingart, Goslarsche Str. 90, 3300
Braunschweig 10 volle Disks mit IFF Samples
(Classic-Tekno). Einfach Brief + Geld ab-
schicken. Wer Songs mag, nur Briefe senden.

Orig. Spiele DM 10/10/10-Fang 1-85 + ACS 1-
246 je Disk. DM 1/Zeitschriften + Bücher ab
DM 1, Becker Text DM 99 zu verkaufen. J.
Noetzel, Elisabethstr. 36, Tel.:
02137/7595/4040 Neuss 21

Rambkopen habe ich nicht! Dafür spitzen-
mäßige Demos u. Intros aus der Szene, Sound-
tracker-Modules zum Selbstkostenpreis von 2
DM pro Disk. Habe auch 64er PD auf Disk, je
Disk 1,50 DM. Bernd Buchner, Str. d. Frie-
dens 4, O — 4805 Freyburg/U.

Verkaufe Originals Amiga Mig 29, Super-
fulcrum 70 DM, On the Road 50 DM, Invest
30 DM, Transworld 30 DM, Rings of Medusa
30 DM, Page 2.0 Preis VB, neu, Robert Strass
09002/2944

Verkaufe Amiga Originals: The New Zealand
Story, Double Dragon und International
Wrestling Championship. Zwischen 20 und 50
DM. Jean Pierre Virag, Mölmerstr. 14, 3201
Feldbergen. Tel.: 05123/615 ab 18 Uhr

Verk. Flight o.J. Intruder, Red Storm Rising,
Trial by Fire, Monkey Island, Heros Quest,
Air/Sea Supremacy, tausche auch gegen
B.A.T., F-19, F-15, sonst je nach Spiel 10-45
DM. Tel.: 0234/511988, 13-14 und 19-21 Uhr

Verkaufe F19 50 DM, Think Cross 30 DM,
Gods 40 DM, Brat 30 DM, The Power 20 DM,
Masterblazer 10 DM, Immortal 20 DM, Eye
of the Beholder 40 DM, Marcus Wozniak,
Huenxerstr. 80, 4220 Dinslaken

Biete gute Software (wie Dragons Breath,
Netherworld) und Computerzeitschriften zu
haarsträubenden Billigpreisen. Tel.:
07243/16885 (von Mittwoch-Sonntag 14.30-
18.00 Uhr)

Verkaufe: Rise o. the Dragon (40 DM), Henri
o. China (40 DM), Thunderhawk (30 DM),
Falcon (30 DM), Welltris (20 DM), Lemmings
und More Lemmings (60 DM), Blue Angel 69
30 DM, A-320 (40 DM), Space Quest 3 (35
DM), Alles Orig. Mail Wiczorek, Hünslorfer
Str. 10, 4371 Quellendorf

Biete o. tausche Orig. Amiga Soft. z.B. Die
Kathedrale, Soul Crystal, Crime City je 65
DM. Rise of the Dragon, Loom, Monkey I
usw. An. Andre Gies, Lippestr. 14, 4352 Her-
ten 6

Ich verkaufe die Originals Kick Off 2, Bun-
desliga Manager Prof., ATF 2, Super Won-
derboy, Rick Dangerous I, Zynaps, Barman,
Ghost Busters 2 und Worldsoccer für 270
DM. Anrufe bitte nach 18.00 Uhr unter
05121/27590

Verkaufe oder tausche viele Amiga Originals.
Stck. 10-30 DM per NN. oder tausche gegen
ein 2. Laufwerk. Bitte Liste anfordern mit 1
DM Rückporto bei Pierre Babeck, Biberkies
3, O — 1585 Potsdam oder Tel. Potsdam
860105

Verk. Railroad Tycoon 40 DM, Utopia 40
DM, Battle Isle 40 DM, Falcon 40 DM, Mis.
Disk 2 25 DM, Chaos 40 DM, Powermonger
40 DM. Tel.: 089/7913008

Biete Amiga-Originals: Mega Twins, Car
Vup, Rick Dangerous 2, Turrican 2, Turtles,
Impossamole, P.P. Hammer, Flimbo's Quest,
Videokid und Great Courts 2 (alle a 30 DM)
Ruft an unter 04101/26509, verlangt Mirka.

Originals 100% OK (Dt.): Battle Isle 40 DM,
Muds 20 DM, Air Combat Aces (Falcon, Figh-
ter Bomber, Gunship) 40 DM u.v.a. Bei Wolf-
gang Schmidt, R. Straußstr. 55, 8552 Hüh-
stadt oder Tel.: 09193/8781

Verkaufe Originalspiel für Amiga: Monkey
Island 45 DM und Bundesliga Manager Pr. 40
DM. Versand per Nachnahme. Tel.:
02680/380. Fragt nach Thomas.

Superbase-Personal 2 von 91 (Garagenwa-
gen). Original m. Dongle, Handbuch VB 140
DM auch Tausch gegen Turboprint + Prof.,
außerl. Rings of Medusa 1+2 je 40 DM, Inter-
ceptor 25 DM. Steffen Ockert, Dobberzinger
Str. 15, O — 1330 Schwedt

Verkaufe Originals: Chuck Rock 45 DM, X-
Copy V. 3.4 45 DM, R-Type 20 DM, Becker-
text 50 DM. Diverse Fachbücher 10-15 DM.
Frank Hobelsberger, 8751 Stockstadt a. Main,
Tel.: 06027/2223

Verkaufe oder tausche Lotus 2, Tausche ge-
gen Dynablasters mit Adap. oder Apidya,
Tel.: 04163/4495. Verlangt Folke nach 14 Uhr
bis 20 Uhr

Verkaufe Amiga-Originals: International 3-D
Tennis (dt. Anl.), Austerlitz (mit Karte und
deutschem Handbuch), Legend of Faerghail
für PC (40 DM) mit Handbuch, 35 DM für
Int. 3 D Tennis, 20 DM für Austerlitz. Lasse
auch mit mir handeln. Stephan Heid, Zwei-
brückenstr. 42, 8550 Forchheim

Verkaufe für Amiga ca. 60 Spiele. Preis 5 bis
35 DM. Ca. 50 Anwenderprogramme. Preis 5
bis 100 DM. Es sind alles Originals. Amiga
Action-Replay II 100 DM. Ca. 100 Amigazeit-
ungen St. 1 DM. Tel.: 030/2516521 Berlin

Verkaufe Originals zu Superpreisen z.B. Be-
trayal, Maupiti Island für 35 DM, Mega Lo
Mania, Battle Isle, Microprose Formula One
Grand Prix und Cruise for a Corpse für 40
DM und andere. Tel.: 02307/88530 (Christian)

Verkaufe: Zynaps, Exolon, Eliminator, Blood
Money, Cybernoid 2, Bozuma für 10 DM,
Stormlord, Buffalo Bills Rodrogames, The
Krystal, Armourgeddon, Der Spion der mich
liebte, Star Control 20 DM, Ultima 2 25 DM.
Zus. 180 DM. Stephan Eschmann, Jahnstr. 23,
6751 Mackenhach

M1 Tank-Platoon 50 DM, F-19 Stealth 45
DM, Monkey Island 45 DM, F 16 Falcon + 1
u.2 Miss. Disk 120 DM, Midwinter 40 DM,
B.A.T. 40 DM, Gunship 40 DM, Their finest
Hour 40 DM, Dima Schulze, Dahmestr. 55,
O — 1183 Berlin, Tel.: 676140

AMIGA POWER GAMES

1869, 1 MB	73,90
Airbus 320, 1 MB	91,90
Another World	56,90
Amberstar, 1 MB	79,90
Apidya	65,90
Battle Isle	65,90
Battle Isle Data D.	49,90
Das Schwarze Auge	72,90
Der Patrizier, 1 MB	69,90
Dune, 1 MB	69,90
Elvira 2, 1 MB	69,90
Hook	63,90
Indiana Jones 3	65,90
Kathedrale	79,90
Mad TV, 1 MB	69,90
Monkey Islands 2	77,90
Parasol Stars	65,90
Pinball Dreams	59,90
Police Quest 3, 1 MB	69,90
Pirates	65,90
Sim Ant, 1 MB	85,90
Vroom	65,90
W.W.F. Wrestling	65,90
Wolfchild	59,90
X Copy Pro. incl Hardware	73,90

Alle Spiele in Deutsch oder deutsche Anleitung.
Gesamtpreisliste anfordern für Amiga,
C 64, PC, Sega, Nintendo und Game Boy.

Bestellanschrift:
H. Rieken Software
Kurzer Kamp 47
2440 Oldenburg/H.
Tel.: 04361/1238
Wir vermieten auch Software:
Große Schmützstr. 4,
Tel.: 04361/1365.

Versandkosten:	
Nachnahme	7,50
Ausland	12,50
Vorkasse	4,50

Verkaufe original Amiga Spiel Red Baron, kompl. Preis nach Vereinbarung. Schreibt an: Hans Richter, Markt 04, O — 4340 KÖnnern

Verkaufe neueste Soft zu fairen Preisen! PB 169, NL — 7100 AD Winterswijk, Holland. Der Versand erfolgt aus Deutschland. Auch Abos möglich! Zugreifen lohnt sich!

Verk. Soft! Mega Lo Mania 45 DM, Cruise for a Corpse 45 DM, Super Off Road 30 DM, X-Out 30 DM, Xenon 2 40 DM, The Toyotles 20 DM. Alles zusammen für 190 DM. Tel: 053516554 fragt nach Thomas

Suche Amos-Creator für 30 DM! Verkaufe selbstgestelltes Sound-Paket, 13 Disks = 5 Disks Samples, 4 Disks digitized Music, 3 Disks Module + 1 Disk Player/30 DM und Disks an Tel.: 05731/81545 Andre

Verkaufe Originale: (100 % OK) für Amiga: Die Kathedrale 40 DM; für Atari ST günstig: Kult, Chaos strikes back, Boulder Dash Constr. Kit, Solomons Key, Ismogod. Tel.: 0431/336072 ab 16.00 Uhr

Verkaufe Budokan, R-Type je 30 DM, Zak Mc Kracken 45 DM. Suche Crown, Nitro, World Games, It c. from the Desert. Tel.: 04361/1238

Originale für Amiga: 3 D Construction Kit für 90 DM, Elvira - Arcade für 55 DM, Chessplayer 2150 für 20 DM. Tel.: 02586/473-277

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Rainbow Island, Power Monger und Sim City (alle Orig. und 100%, Power M. u. Sim C. m.d.L.A.) gegen Space Quest 4 oder Hudson Hawk oder Magic Pockets; Bildik Melih, Erlenweg 15, CH — 4553 Subingen

Tausche Originale! Suche Project 'X', Fire & Ice, Jim Power, biete Monkey 1, Moonstone, Leander, Black Crypt, Tel. 06271/71348

Ich verkaufe James Pond 1 für 40 DM (Orig.) oder tausche gegen das Spiel Wing Commander oder Flight of the Intruder, Orig. natürlich! Tel. 05952/2866

Tausche Flimbo's Quest gegen Monkey Island 2 o.1 kompl. in dt.. Alles Originale! Schreibt an Danny Vogel, Hobe Geest 66, 2179 Wanna

Biete: Original F16 Falcon, F19 Stealth Fighter, Lucas Film-Buch; suche: Battle Isle, M1 Tank Platoon o.a. Simulationen bzw. Strategiespiele. Schreibt an Bernd Radestock, M.L.-Kling-Str. 45, O — 2792 Schwerin

Ich suche das Spiel Loom. Biete Euch dafür Edition Vol.1 (Stadt d. Löwen, Holiday Maker) + 10 DM. Ruft an! Tel. 07331/41836 (Jens)

Anfänger für Erfahrungs- u. Programmier-tausch gesucht. Sendet mir Eure Listen oder fordert meine an bei Postfach 142, A — 1140 Wien

Tausche Buck Rogers - Countdown to Domsday gegen Champions of Krynn oder Pool of Radiance, Christian Hürtel, Platanenweg 7, 2057 Reinbek

Tausche Spiele! Suche: Rampage, Toki, Duck Tales u.a. - Biete: Lemmings, WWP Wrestling, Rodland, Turrican II, Gem X u.a. Nur

Originale! Keine Raubkopien! Tel. 05971/53287 ab 18 Uhr

Biete: Great Courts 2, Populous + The Promised Lands, Flood, Turrican I, Loom, Budokan, Panza Kickboxing, Space Quest 3 (dt.), Larry 3 (dt.), The Colonel's Bequest, Legend of Faerghall, Rock'n'Roll, North & South, Super Hang On, Captain Blood zum Tausch! Carsten Vieth, Liegnitzer Str. 28, 4790 Paderborn

Wer tauscht mit mir die Maxi-CD „Colour of Love“ von Snap gegen die Original-Landkarte von „Pirates“ und vielleicht auch die Codes von „Silver Train“ und „Treasure Fleet“. Schreibt oder ruft besser an: Kolja Muchow, Gartenstr. 16, 4924 Barntrop, Tel. 05263/2889

Tausche u. verkaufe A500-Originale: Habe Toki, B.Man.Prof., Lemmings, First Samurai, Form.1 GP, Special Forces, Storm Master, Railroad Tycoon, Magic Pockets, Heimdall, Man.Utd., X-Out, Z-Out, Squash Challenge, Killing Game Show, Monaco GP, Atomix, TV Sports Footh., Castle Master, Gretsky Hockey, Night Shift, Battle Squadron. Suche alles! 06022/23633 (Tino)

Tausche orig. Elvira (kompl. dt.) oder Populous II (beide m. Anl., Verpackung, Codes usw.) gegen die Spiele Larry II, (kompl. dt., notfalls auch engl.), Midwinter II oder Blue Mix - Aces of War. Tel. 04473/17773 ab 14 Uhr (Holger)

Biete Project-X, Alien Breed, Battle Isle Data Disk, Gods, Elvira Arcade, Chuck Rock! Suche Apidya, Eye of the Beholder I, Special Forces; Sören Konehl, Straße der Solidarität 7, O — 3592 Bismark

Tausche Ultima 5 gegen Mad TV, Monkey Island 2, Eye of the Beholder 2, Das Schwarze Auge, Sim Ant oder Larry 5. Ultima 5 bitte m. Anleitung und allen beiliegenden Extras. Suche außerdem Tauschpartner m. neuester Software. Schreibt schnell an Markus Haufe, Herrmannstr. 6, O — 8500 Bischofswerda

Tausche Orig. Muds, 100% OK gegen Orig. Eye of the Beholder; Tel. 06257/1085

Tausche folgende Originale: Venus, Battleships, Quadrilines, Archipelagos und Cybernoid II gegen Sim Earth oder Apidya und Powermonger. Tel. 07151/561412

Tausche Indiana Jones (Lucas Film Adventure) gegen Eye of the Beholder, Space Quest 2 oder Monkey Island (nur Orig.); Call O — Berlin/4723366 (Daniel)! Be fast!

Verkaufe und/oder tausche orig. Spiele, z.B. Amberstar, Battle Isle (+ Data Disk), Bandit Kings, Silent Service 2, Second Front, u.s.w., für 50% des Kaufpreises. Suche bevorzugt Strategie- oder Rollenspiele; Tel. 07041/41026

Tausche Heimdall, Cruise for a Corpse u. Fascination gegen Hero Quest Erw., Space Crusade, Formula One Grand Prix oder Shadowlands. Habe auch noch 30 andere Orig.-Games. Schickt Eure Listen an Marko Seltenheim, H.-Jensch Str. 14a, O — 1200 Frankfurt/Oder

Suche Invest! Ich tausche Terminator 2, Wild West World, Larry 2, The Simpsons, Steigenberger Hotel Manager gegen Invest (alles Original). Schreibt an Tobias Exler, Fritz-Werner-Str. 48 c, 1000 Berlin 42, Tel. 030/7411730

Tausche Original Their Finest Hour und Puznic m. Anleitung geg. Bundesliga Manager Prof. oder Das Schwarze Auge. Nur Originale m. Anleitung und 100% OK! Tel. 0234/295302

Tausche Bandit Kings of Ancient China. Originaldisk, 100% OK, kaum gespielt, gegen Space Quest III oder Space Quest IV (Original); Kay Melwitz, Burgstr. 13, O — 7400 Altenburg

Suche und biete ständig Software für Amiga 500, Tausche auch. Nur Originale. 0671/43481

Tausche folgende Originale: Gravity, Eliminator, Blacklash, Mercenary, Custodian, Omnicon Conspiracy, Rotor und Full Metal Planet gegen R-Type und Exile! Tel. 07151/561412

Tausche Manchester United Europe, Gazza 2, Kick Off 2, Football, Soccer, Winter- und Summer Edition sowie California Games (alles Originale). Suche TV Sports Football, Snooker, Railroad Tycoon, Formula 1 Grand Prix. Schreibt an Lars Lammers, Rühningstr. 18, 2900 Oldenburg

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Habe das Neueste und suche es. Listen bitte an Stefan Bloch, Mendelstr. 15, 2050 Hamburg 80, 100% Antwort. Write fast, my Amiga is hungry!

Cruise for a Corpse u. Simpsons gegen Lotus 2, Monkey Island 2, Formula 1 Grand Prix o. Larry 3. Nur Originale! Kathrin Martinek, Kirchwiesstr. 41, 6791 Bann, Tel. 06371/12391

Tausche Dragon Spirit, Hawkeye, Powermonger, Turrican 1, Might & Magic 2 und Bards Tale 2 geg. Bandit Kings of Ancient China, MUDS oder Eye of the Beholder (nur Orig. m. Anleitung); Christoph Ebner v. Eschenbach, Erlweinstr. 6, O — 8027 Dresden

Stop here! Tausche Invest u. Hotshot (zus.) gegen Silkworm, North & South, Turrican 1, Chuck Rock, Test Drive II, Shadow of the Beast 1 oder andere! Schreibt oder sendet Euer Spiel sofort an Goran Vujic, Pfeilstr. 25, 4290 Bocholt

Tausche James Pond II für Monkey Island II oder für Indy Jones 4 auf Amiga. Manuel Contreras, Schmoellerstr. 22, 7100 Heilbronn

Verkaufe MIG-29 Fulcrum für 35 DM oder tausche gegen Sim City (A500); Tel. 07127/80419 ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für A500 im Raum Aachen, Software (Spiele), Graphik, Text usw. Liste an Ralf Faust, Bohlerstr. 81A, 5180 Eschweiler

Meinen Amiga 500 mit Monitor, 130 Disks und viel Zubehör gegen ein Neo Geo mit 3 Spielen und Monitor. Sebastian Furlan, Karl-Arnold-Str. 18, 5138 Heinsberg 2

Suche Tauschpartner für Samples und Module im Soundtrackerformat! Über 2000 Samples und über 150 Modules vorhanden! Only legal stuff! 02336/81053 (Denis)

Verkaufe oder tausche Wonderland, Populous und Immortal (20-40 DM) und 100% OK. Würde geg. Cadaver, Space Ace, Dragon's Lair oder andere tauschen; Tel. 0221/642289 (Murat)

Tausche Nova 9, Original geg. Space Quest IV oder Indy IV. Tel. 0421/560151 (Nicolas Gerlach)

Wer tauscht sein Orig. Great Courts 2 oder Hill Street Blues geg. meine beiden Orig. Techno Cop + Karting Grand Prix? Marcus Hampelowski, Nienhausenstr. 22, 4300 Essen 12

Tausche orig. Indiana Jones 3 Adv. gegen orig. Future Wars oder geg. orig. Operation Stealth! Alle Games mit orig. Verpackung u. Anleitung! Frank Schubert, Bgm.-Schmidt-Platz 12, O — 7250 Wurzen! Amiga only! Hurry up!

Tausche Pool of Radiance inkl. Lösungsheft gegen Base of the Cosmic Forge oder Eye of the Beholder; Tel. 06473/1931 (Frank)

Originale! Suche Jim Power, Project 'X', Future Wars. Biete Black Crypt, Leander, Monkey Island 1, Finest Hour, Quartz! 06271/71348

Tausche Midwinter II u. Flight of the Intruder (dt.) geg. Fate, Das Schwarze Auge, Heart of China, Apidya (alles dt. und nur Originale); Gerd Lucht, Allende Str. 35, O — 2900 Wittenberge

Suche Tauschpartner mit virusfreien Spielen! Biete Larry 5, Eye of the Beholder, Elvira II. Nur ernstgemeinte und 100% zuverlässige Kontakte; Sergio Cattini, Jungstr. 5, CH — 4056 Basel

Wanted! Wanted! Wanted! Suche Tauschpartner! Be fast! Tobias Eilers, Hans-Boeckler-Ring 66, 3320 Salzgitter 1

Suche 100% zuverlässigen Tauschpartner. Habe z.B. Another World, Life and Death, Lotus 2, James Pond 2, Golden Axe, The Simpsons, Moon Stone... Also Liste an Sven Bieber, Stralsunder Ring 14, 3180 Wolfsburg 1

Tausche jede Menge Lösungen, Tips und Tricks. Bitte sende mir Deine Liste mit Lösungen! Stephan Pellegrini, Schweizerstr. 16, # CH — 8610 Uster

Suche Apprentice, Rodland und Magic Pockets oder Pegasus. Ich habe WWF, Apidya, Speedball 2, Turbles 2, Bundesliga Manager Prof., Videokid, Ninja Rabbit; Tel. 02575/1335! Für den Amiga!

Tausche The Simpsons, Hunter, Treasure Island Dizzy, Lotus II, Flood und Toki geg. Space Ace 1 o.2, Hard Drivin', S.o.Monkey Island 2. Der 1. bekommt Don Bluths Space Ace-Demo gratis! Sven Bieber, Stralsunder Ring 14, 3180 Wolfsburg 1

Achtung Rollenspiel-Fans! Tausche Spirit of Adventure oder Das Schwarze - Die Schicksalsklänge gegen Ultima V o.VI oder ähnliches Rollenspiel! Natürlich auch Verkauf! Schreibt an Stephan Höhl, Am Walde 13, O — 5231 Spröttau

Tausche orig. Ultima 5 geg. orig. Larry 2 oder geg. orig. Larry 3! Alle Games mit orig. Anleitung u. Verpackung! Frank Schubert, Bgm. Schmidt-Platz 12, O — 7250 Wurzen!

Tausche Might and Magic 2, Carrier Command, Mercenary und Star Flight geg. Amos The Creator. Verkaufe auch Pro Soccer 2190,

MAKS

start a new game

PC, Amiga, C 64, SEGA und Nintendo

Probespielen?
Kein Problem!

Unsere PC's warten auf Euch!

MAKS Software GmbH

NEU in Düsseldorf!

Glockenstraße 31 / Im Münstercenter

Der Patrizier	Amiga/PC	84,95 DM
MAD TV	Amiga/PC	79,95 DM
Civilization	Amiga/PC	94,95 DM
Pacific Islands	Amiga/PC	84,95 DM
Airbus A320	Amiga/PC	94,95 DM
Formula 1 Grand Prix	Amiga	79,95 DM

Versand (Nachnahme) zzgl. 7,50 DM
- Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten -

Glockenstraße 31
4000 Düsseldorf 30

Tel. 0211 / 48 28 64
Fax. 0211 / 48 27 03

Seit dem
30. Oktober 1992
in Berlin

**AMIGA
IBM PC
C 64
SEGA
NINTENDO
Brettspiele
CD's
Videos
MC's
Comics
Bücher**

**auf über
500 qm**

**Der einzigartige
Multimediashop**

L & P
Scharnweberstr. 25
1000 Berlin 51
Telefon: 412 10 98
direkt am CLOU
Kurt-Schumacher-Platz



Speedball, Last Ninja 2, X-Out, Operation Stealth und Populous (alles Orig.). Angebote an Wolfgang Fries, Elpersdorf 11, 8812 Windisch

Austria! Software billig abzugeben! Tausch ist möglich! Nur schriftlich! Elmar Gimpl, 186, A — 5421 Adnet

VERSCHIEDENES

Verkaufe Game Boy m. 13 Spielen u. Zubehör komplett für 500 DM oder einzeln für den halben Preis. Schreibt an Philipp Mayer, Charlottenstr. 92, 7128 Lauffen/Neckar, Tel. 07133/15843

Tausche Cetera-PC mit Grün + sw-Monitor, 2 x 5,25"-Laufwerk, Hercules Ka. gegen Atari oder Amiga m. 1 MB u. mindest. 10 Origint.; 06441/71535 (19 Uhr)

Tausche C 64 mit Floppy 1541 II gegen Amiga 500, kann auch älterer Typ sein, aber 100%-ig OK. Zahle notfalls auch dazu! Bei Interesse schreibt an Ralf Pohl, H.-Elsler-Str. 12, O — 6908 Jena

Verkaufe preiswert Tips, Cheats, Karten usw. Bitte Liste anfordern, Rückporto nicht vergessen! Nikolaus Joka, Lillienstr. 43, 4300 Essen I

Sensation! Über 350 Lösungen, Cheats, Pläne auf 2 Disk für nur 15 DM Vorkasse, bzw. 20 DM Nachnahme! Infos gegen Rückporto bei Andreas Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Cherser, 08642/6279

Verkaufe AJ 1/91, 2/91, 3/91, 9/90, 7/90 zu je 6,50 DM + Porto; 06071/21531

Wer sucht die Maniac Mansion & Zak McKracken-Codes? Verkaufe sie für DM 10,-. Schreibt an Guido Schlafitz, Nansenstr. 20, O — 1570 Potsdam

Verkaufe für den C 64 Bard's Tale 3 für 20 DM, außerdem Mega Zine-Hefte, darunter auch die Erstausgabe, Tel. 04635/672 (Simon)

Extrem - Der bessere Club! Für die Systeme Amiga, C-64, C-128, PC, Atari ST, Game Boy, Nintendo, Game Gear, Lynx, Sega Mega Drive & Sega Master System. Wir bieten euch: 30seitige Clubzeitschrift, verbilligten Einkauf von Disketten, Farbbüchern, Etiketten usw., Hotlines, Abos, Clubdiskette, PD-Pool, Tauschbörsen... Infos gegen DM 3,- und Systemangabe bei Stefan Hüls, Dinsperloer Str. 87, 4290 Bocholt

Suche Bücher zu Programmiersprachen, z.B. Pascal, GFA Basic und Assembler, Bin aber auch an anderen Sprachen interessiert. Tel. 07152/24791

Verkaufe für Amiga Komplettlösungen, Pläne, Beschreibungen usw. Fordert eine Liste (m. Preisen) für DM 1,- in Briefmarken an! Robert Bieck, Bühlkirchweg 14, 8432 Heilngries

Verkaufe Lösungen zu diversen Spielen, auch Karten u. Tricks vorhanden. Liste gg. Rückporto D. Ahlholdt, Hahnemannstr. 16, 2410 Mölln

Suche dringend Soundtrack CD und Poster von Future Wars und Operation Stealth. Holger Marienberg, Kirchnerstr. 2, O — 4020 Halle

Suche Amiga Joker-Sonderhefte: Poster und Lösungen sowie SH Simulationen; zahle bis 9 DM (vollständig, Zustand 100% OK). Schreibt an Stefan Wesarg, Haackelstr. 7, O — 4327 Hoyrn

Suche GFA Basic Programm, Actec C Version 5.0.X und Lattice C der Version 5.0.X; Tel. 07152/24791

Verkaufe Game Boy m. 3 Spielen, Kopfhörer, Batterien, Dialogkabel - und das alles für nur 150 DM. Alle Spiele sind originalverpackt und mit deutschen Anleitungen. Tel. 0711/312201

Ihr könnt es nicht mehr erwarten! Ich, der Beste, Billigste, Tollste verkaufe Komplettlösungen, Karten und Tips zu Spielen. Preise von 1-10 DM (kaum zu glauben, aber wahr!); schreibt an Tobias Hill, Andechser Str. 8451 Ammerthal; 300% Rückantwort!

Amiga-Bücher (Wert 350 DM) für 200 DM, über 50 Amiga-Zeitschriften für 100 DM, Amiga-Sonderhefte 5 Stück für 40 DM, Farbdrucker MPS 1550 C m. Zubehör (Wert ca. 650 DM) für 400 DM; Ingolf Krebs, Berliner

Str. 79, O — 1280 Bernau

Suche deutsche Kurzbeschreibungen aller Fish-PD-Disketten! Holger Möller, Wulflammer 16, O — 2300 Stralsund

Basicprogrammierer: Edi Prof.V1.2 ist da! 32 Farben, Farbmodifikation + Speicherung, 5x5 Lupe in ungeschütztem Basic, Objekte für GFA, Amiga-Basic gegen 10 DM; Kai Lange, Am Schieppgraben 3, 5160 Düren

Komponiere auf Wunsch professionelle Modules für den Amiga! Angebote an Andreas Bilke, Schluppergasse 11, 4772 Bad Sassendorf 6

Verkaufe komplettes Regelsystem vom Schwarzen Auge! Kästen: Abenteuer Basis + Ausbauplan, die Kreaturen + das Land des Schwarzen Auges, den Havena- und den Thorwal-Kasten, die Werkzeuge des Meisters, Schwertmeister I+II und 4 Regelergänzungen - komplett für 250 DM; Marc Friese, Fritz-Reuter-Str. 12, 3040 Soltau

Total legal! 999%! Bei mir bekommt ihr die besten Demos für 50 Pf mit Eurer Disk! Für more Infos schreibt mit Rückporto an: R. Warnecke, K.-M.-Str. 1E, O — 5507 Solstedt

Verkaufe 105 MB Festplatte, 900 KB, 17 ms SCSI Festpl. Noch 2 Jahre Garantie! 100% OK, 1400 DM; Tel. 06081/15430

Suche Komplettlösung zu Operation Stealth! Tausche geg. andere Komplettlösungen, zahle auch! Wer Lösungen, Tips usw. zu ca. 150 Spielen haben will (auf Disk), schickt Disk + 1 DM + Porto (1 DM in Briefmarken) an John Lerche, Almenstr. 77, O — 1144 Berlin

Verkaufe für 4 DM pro Heft Amiga Joker von 7/90 bis 2/92 ohne 12/90, Play Time 5/91, 6/91, 7/91, Power Play 6/90, 8/90, 10/90 bis 4/92, Joker Sonderhefte 1+3; Sascha Franke, Hüttborn 10, 2071 Grönwohld

Suche Amiga-Originale: Zak McKracken (dt.), Railroad Tycoon, GEMX und Gods. Möglichst billig. Suche Amiga Joker-Hefte: 11/89, 5/90, 10/90 und Sonderheft Simulationen; Tel. 06625/7441 (Sascha)

Amiga Joker-Sonderheft Simulationen gesucht - zahle DM 15,-; Jürgen Klinka, Hermann-Hesse-Str. 32, 7123 Suchtzenheim

Achtung! Lebenswichtig! Suche Komplettlösung zu Operation Stealth, Zahle auch Belohnung (Geld oder Spide)! Ruft an: 08241/2376 von 18-21 Uhr (Robert). Suche außerdem ASM 2/91 und Amiga Joker 11/90 - dringend! Zahle 5-7 DM.

Achtung Spiele-Freaks! Jetzt gibt es sie - die Amiga-Cheat-Disk, mit ca. 30 Cheats u. einigen Codes. Schreibt mit einer Leerdisk, 10 DM/Sfr u. Rückumschlag an M. Petrin, Weiberhofstr. 90, CH — 4054 Basel

Verkaufe Computerzeitschriften: Amiga Joker, Play Time, Power Play, ASM-Hefte - riesige Auswahl, sehr gut erhalten! Ausgaben telefonisch erfragen! Tel. 04956/2687 nach 18 Uhr (Stefan)

Verkaufe o. tausche orig. Amiga-Spiele: Gunship, Gods, Lemmings (neu), Venus, Cosmo Ranger, Batman, Ghostbusters, Indiana Jones; Tel. 06071/21531

Endlich sind sie da: 25 Seiten voller Tips, Tricks und Lösungen von Leisure Suit Larry 1-3! Wenn Ihr Interesse habt, schreibt mit 10 DM und 5 DM in Briefmarken an Thorsten Gutberlet, Cridillitzer Str. 117 b, 8630 Coburg

Suche alle AJ vor Ausgabe 9/91! Suche evtl. auch billige Orig.-Spiele! Christopher Sulgala, Lorenzstr. 3, O — 3016 Magdeburg (nach 18 Uhr)

Suche dringend das Marvel Comic Exklusiv Album Nummer 1: Die Spinne - Jubiläums-Album. Ich zahle wenn nötig Neupreis! Martin Fankhauser, Bleichweg 6, CH — 3360 Herrlingenbuchsee

Suche die AJ 1/90, 3/90 und 3/91, Preis nach Vereinbarung! Tel. 089/774863 von 14-20 Uhr, Malte Laazarus, Maronstr. 1, 8000 München 70

Suche dringend Assembler-Sources (SEKA, ASMone), Intros und Demos "legal"; Christian Gelling, Adolf-Kulping-Str. 26, 5650 Solingen 19

Suche Komplettlösung des „Öko-Adventures“ Das Erbe. Vorschläge und Angebote an Holger Millies, Dr.-Georg-Sauerwein-Str. 22, 3212 Gronau (Leine)

Verkaufe die ersten 11 AJ-Ausgaben (ab 11/89! alle ohne Poster) für 80 DM. Kirk Wehner, Goethestr. 23, 8592 Wunsiedel (bitte keine Anrufe)

Suche Lösung oder Code zu Lemmings 1 Level 50; Tel. 0228/215964

Suche dringend Anleitung zu Bundesliga Man. Prof. (auch Fotokopie)! Suche außerdem jemanden, der mir Silent Service 2 kopiert (schicke meine Original-Disks als Beweis, daß ich das Spiel besitze). Patrick Baumann, Knesbeckstr. 11, 1000 Berlin 45

Verk. externe 2MB Speichererw. (Mega Mix 500) neu, für 299 DM, dazu Original Star Wars (3 D.), Fright Night, Slayer, Captain Blood, Down at the Trolls, Vampires Empire u. Scorpion; Otto Helpap, Ortsstr. 81a, O — 6821 Schaal

STOP! Verkaufe folgende Hefte für 3 DM: DOS 8-12/90, Computer Live 6-12/90, Computer Persönlich 17/90, PC Praxis 9/89 und 12/89, Data Welt 1-3/89 und 5/7/89, Chip 2-5/89 und 8/10, 11/89 und 7/91; Goran Vujic, Pfeilstr. 25, 4290 Bocholt

Die 5. Mission meiner „Mig 29 Fulcrum“ funktioniert nicht! Wer hilft mir und kopiert sie mir? Zahle 5 DM in Briefmarken f. alles! Tel. 07425/1812 (Nico) ab 18 Uhr

Suche Amiga Joker 11/89, 12/89-3/90, 5/90, 11/90-3/91, auch im Tausch gegen Powerplay ab 10/88 und Amiga Magazin ab 1. Ausgabe 8/87, auch Verkauf! Wolfgang Wiesner, Colitzerstr. 24, O — 7240 Grimma

Absoluter Notfall! Suche dringend Bedienungsanleitung für den Drucker EPSON LX 86. Wer hat so ein Ding und braucht es nicht mehr? Auch leihweise! Heiko Schulz, Willi-Bredel-Str. 7, O — 3090 Magdeburg

Verkaufe ASM u. Powerplay: ASM 4/87 bis 5/92 (53 Ausg.) + Special 1-5! Powerplay 2-6/88 und 10/88 bis 8/91 (40 Ausg.) * Alle Hefte 100% OK * Holger Willms, Eskdumerstr. 4, 2957 Westoverledingen

Verkaufe große Plattensammlung (Altes und Neues). Alles in Top-Zustand. Liste kann per Fax oder per Rückporto (1 DM) geschickt werden. Torben Koch, Hirschbrink 14, 3216 Lauenstein, Tel. 05153/6537 ab 17 Uhr

Verkaufe für C-64 alle INPUT 64-Ausgaben von 2/85-7/87 und die Games Hyperrace, Crackout, Pasfindler, Traz, The Sentinel, Kinetik und Arkanoïd 1+II. Alles auf Datensette und für 100 DM zu haben! Stefan Wetzel, Richard-Brauer Str. 20, 2120 Lüneburg

Neueinsteiger sucht alle Amiga Joker-Hefte von 2/90 bis 11/91. Zahle für jedes guterhaltene Heft 4 DM. Schreibt an Patrick Szöke, Ströbling 22, 7432 Bad Urach

Achtung! Ich stecke bei Fate - Gates of Dawn fest. Wer kopiert mir seine Savedisk mit einer guten Party, auf der die Tunnelbahn bereits aktiviert ist? Allerdings nicht viel weiter! 10 DM Belohnung! Übernehme die Versandkosten! Tel. 07153/27318

Verkaufe gut erhaltene Amiga Joker-Hefte: 5/90 bis 5/92 für je 5,50 DM! Ruft an unter 07022/65389 (Ralf)

Suche Amiga Joker 10/90 u. 2/91! Zahle für jedes Heft 6,50 DM. Schreibt an Markus Weiland, Waldstr. 18, 6601 Riegelsberg

Verkaufe Amiga Joker, ASM, Playtime und Powerplay-Hefte zu günstigen Preisen. Liste anfordern bei Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude 1

KONTAKTE

Suche Kontakte zu Keffens, Skid Row, Radnex, Them usw.! Suche auch Tauschpartner(in) für Amigastoff aller Art! Tel. 08141/70441 (Marco)

Suche Tauschpartner für Demos, Samples & Sound-Module aller Art! Jeder Brief wird beantwortet! Schreibt an Marco Drütel, Adolfstr. 25, 2940 Wilhelmshaven. Auf RK-Angebote keine Antwort!

USER CLUB

Banken und Konzerne bestätigen per DFÜ ihre Überweisungen, prüfen ihre Konten oder bringen täglich die Kundenlisten auf den neuesten

ALLES ÜBER DFÜ

Die moderne Modem-Mode

elle Schnittstelle des Compi und die Telefondose an der Wand haben, sowie interne Modem-Karten, die überwiegend in PCs eingebaut werden, vereinzelt auch in den Amiga 2000 bzw. 3000. Die teuerste Alternative ist ein

durch die Telefonleitung. Am anderen Ende setzt ein Empfänger-Modem die Signale dann wieder in Computer-verständliche Zeichen um. Die angebotenen Geräte unterscheiden sich in ihrer Leistungsfähigkeit erheblich voneinander, was sich vornehmlich in der erzielten Übertragungsrate ausdrückt, die in „bps“ (Bits pro Sekunde) angegeben wird. Aber wer bloß ab und an mal die neuesten Veranstaltungsinfos aus der Mailbox um die Ecke aufklauben will, dem reichen 2.400 bps dicke, und da ist man schon mit rund 150 Markern dabei. Mindestens 9.600 bps und etwa 700 Piepen sind dagegen fällig, wenn man sich auch PD-Programme und sonstige größere Dateien rausholen will. Die meisten Modems

Post samt Gebühren nicht herkommen. Apropos: Die Telecom weist oft und gern darauf hin, daß jedes Modem von ihr zugelassen sein muß! Schade eigentlich, denn viele Kästen ohne Z-Nummer (früher FTZ) sind billiger und zudem leistungsfähiger.

SOFTWARE

Um mit der Datenschleuder nun auch tatsächlich etwas anfangen zu können, wird ein „Terminal-Programm“ benötigt, mit dem sich die gewünschten Optionen für Senderate, Wahlwiederholung, Rufnummer etc. einstellen lassen. In aller Regel liegt neuen Modems sowas bereits bei, darüberhinaus gibt's sowohl im PD-Handel als auch bei den professionellen Anbietern



Datenschleuder von gestern: Akustikkoppler

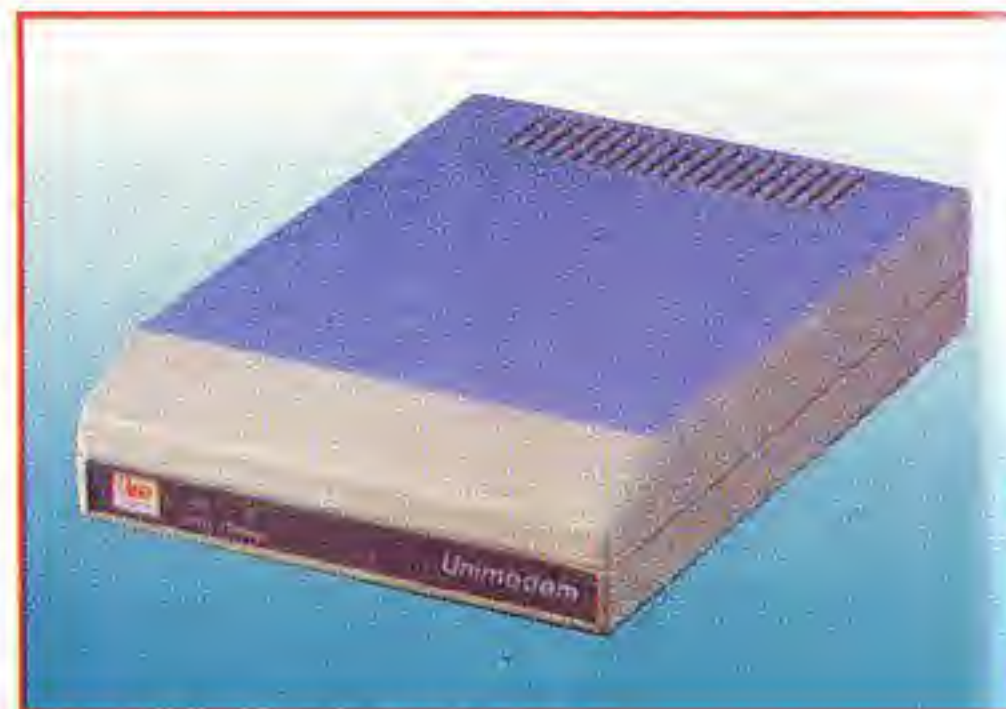
Stand. Im privaten Bereich bietet die Technik aber ein weit interessanteres Spektrum von Anwendungsmöglichkeiten, wozu man freilich außer seinem Computer noch ein paar Kleinigkeiten braucht. Vor allem die passende...

HARDWARE

Die sogenannten Null-Modems können wir gleich abhaken, dabei handelt es sich schlicht um ein stinknormales Kabel zum Verbinden von zwei Rechnern — mit Datenfernübertragung hat das wenig zu tun. Bei den „richtigen“ Modems unterscheidet man wiederum zwei Arten: externe, also kleine Kästchen, die je einen Anschluß für die seri-

ISDN-Anschluß, wofür die Post erstmal eine Leitung ins Haus legen muß, außerdem kassiert sie dann ständig Gebühren, zur Zeit etwa 75,— DM im Monat. Nur am Rande erwähnt seien noch die Akustikkoppler, die eine Mulde zum Hineinlegen des Telefonhörers besitzen. Aufgrund ihrer niedrigen Übertragungsrate und der häufigen Übermittlungsfehler sind diese High-tech-Fossile mittlerweile nämlich aus der Mode gekommen.

In Frage kommen also in erster Linie die relativ preisgünstigen externen Modems, deren Funktionsweise sich in zwei Sätzen erklären läßt: Das Gerät wandelt den zu sendenden (ASCII-) Code in elektrische Impulse um und jagt ihn



Datenschleuder von heute: Modem

ermöglichen zudem einen begrenzten Zugriff auf das BTX-Angebot, wer jedoch voll in den Bildschirmtext einsteigen will, wird um ein Gerät der

ein reichhaltiges Angebot an einschlägiger Software. Auch hier gilt wieder, daß Einsteiger auf überflüssigen Schnickschnack getrost verzichten

Datenfernübertragung ist zwar längst in aller Munde, für viele aber trotzdem ein Buch mit sieben Siegeln — wie funktioniert eigentlich DFÜ, und was bringt's in der Praxis? Hier erfährt Ihr alles Wissenswerte über den derzeit so beliebten Digital-Plausch!

können, nur wer sich intensiver mit der Materie beschäftigt, wird sich früher oder später ein komfortableres Programm (für ca. 100,— bis 200,— DM) zulegen wollen.

Rechner zur Eingabe von Namen und Paßwort aufgefordert. Der Versuch, sich als „Gast“ einzutragen, funktioniert heute nur noch selten, meist kommt man um das

sich häufig kostenlos runterziehen, gelegentlich wird aber auch eine Gegenleistung in Form von „Soft-Naturalien“ erwartet. Das bedeutet im Klartext, daß man pro rausgeholtem Megabyte ungefähr 4MB an neuer Soft reinladen muß. Man kann sich leicht denken, daß bei diesem schwunghaften Daten-Handel nicht nur legale Bytes durch die Drähte surren; so manche Mailbox bietet ihren Usern (bei entsprechendem Status) auch eine reichhaltige Auswahl von Raubkopien. Aber dieses Thema fällt eher in den Zuständigkeitsbereich von Dr. Freak, hier befassen wir uns lieber noch mit einigen Spielen, die man gewissermaßen mit der Box zocken kann. Es geht dabei vornehmlich um Fernschach oder eine Partie 17

USER CLUB

jeder Schachzug und jeder Schritt im Dungeon unerbittlich vom Gebührenzähler registriert wird!

FAZIT

So, nun wißt Ihr genug über die Datenwelt auf der anderen Seite der Telefonbühse, um selbst zu entscheiden, ob Ihr tiefer in die Materie einsteigen wollt. Ganz billig ist der Spaß wie gesagt nicht, dafür ist DFÜ-Usern so manche Neuig-



DFÜ intern: Modem-Karte

MAILBOXEN

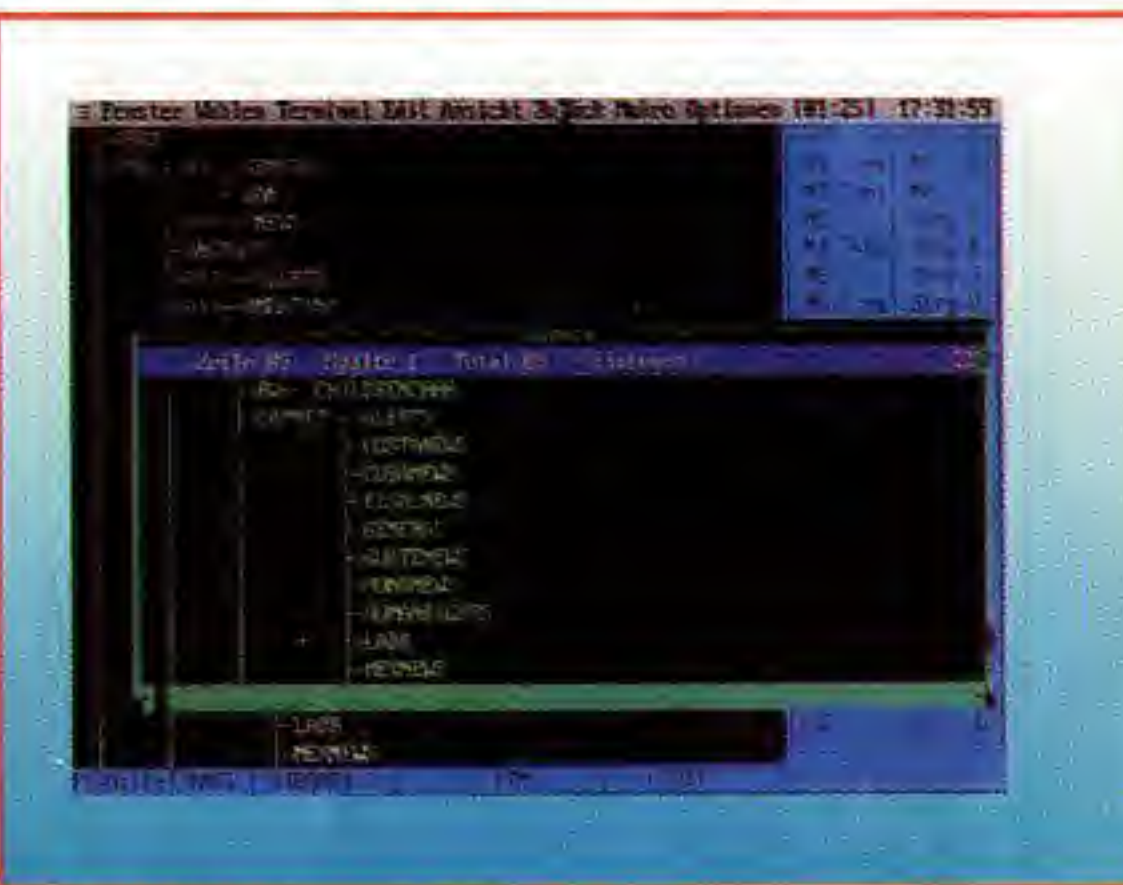
Hard und Soft wären vorhanden, fehlt bloß noch der Einsatzzweck! Die meisten (Privat-) Leute verwenden ihre chice DFÜ-Anlage wohl zum Kommunizieren mit den zahllosen Mailboxen, die es überall auf der Welt gibt. Allein in Deutschland sind es schon ein paar hundert, wobei man sich aber tunlichst auf die nähere Umgebung beschränken sollte — schließlich läuft das ganze Übertragungsgeschäft als normales Telefonat ab, und die nächste Gebührenabrechnung kommt bestimmt. Wer in einer Großstadt wie Berlin, München, Köln oder Hamburg wohnt, darf sich glücklich schätzen, denn dort gibt's Mailboxen wie Bits im Computer.

Die erste „Sitzung“ muß man sich dann etwa so vorstellen: Nach dem Herstellen der Verbindung (dem „Login“) wird man vom Mailbox-

Ausfüllen eines digitalen Antragsformulars nicht herum. Neben Name und Adresse verlangt der Mailbox-Betreiber (der „Sysop“, von System-Operator) oft auch die Telefonnummer, um illegale Benutzer gleich mal ihrer Anonymität zu berauben. Nach wenigen Tagen ist der Antrag überprüft, und Euer „User-Status“ (zuständig für Login-Zeiten und Systemzugriffe) steigt von Stufe null auf Stufe drei oder noch höher. Jetzt habt Ihr also endlich Zugriff auf das...

NUTZUNGS-ANGEBOT

Neben Kleinanzeigen, Szene-News und dem Nachrichten-Austausch zwischen den Teilnehmern tummeln sich in einer gutgeführten Mailbox auch allerlei (gepackte) PD-Programme, wie etwa die „Fish“-Serie. Diese darf man



DFÜ am Bildschirm

& 4 mit einem anderen Teilnehmer bzw. dem Mailbox-Rechner selbst, daneben werden zum Teil auch Rollenspiele für mehrere Monsterjäger offeriert. Bei all dem sollte man nur nicht vergessen, daß

keit viel früher bekannt als normalsterblichen Freaks. Am besten, Ihr seht Euch die Sache bei einem verkabelten Freund mal live an, wir wünschen jedenfalls jetzt schon allzeit gute Verbindung! (rf)



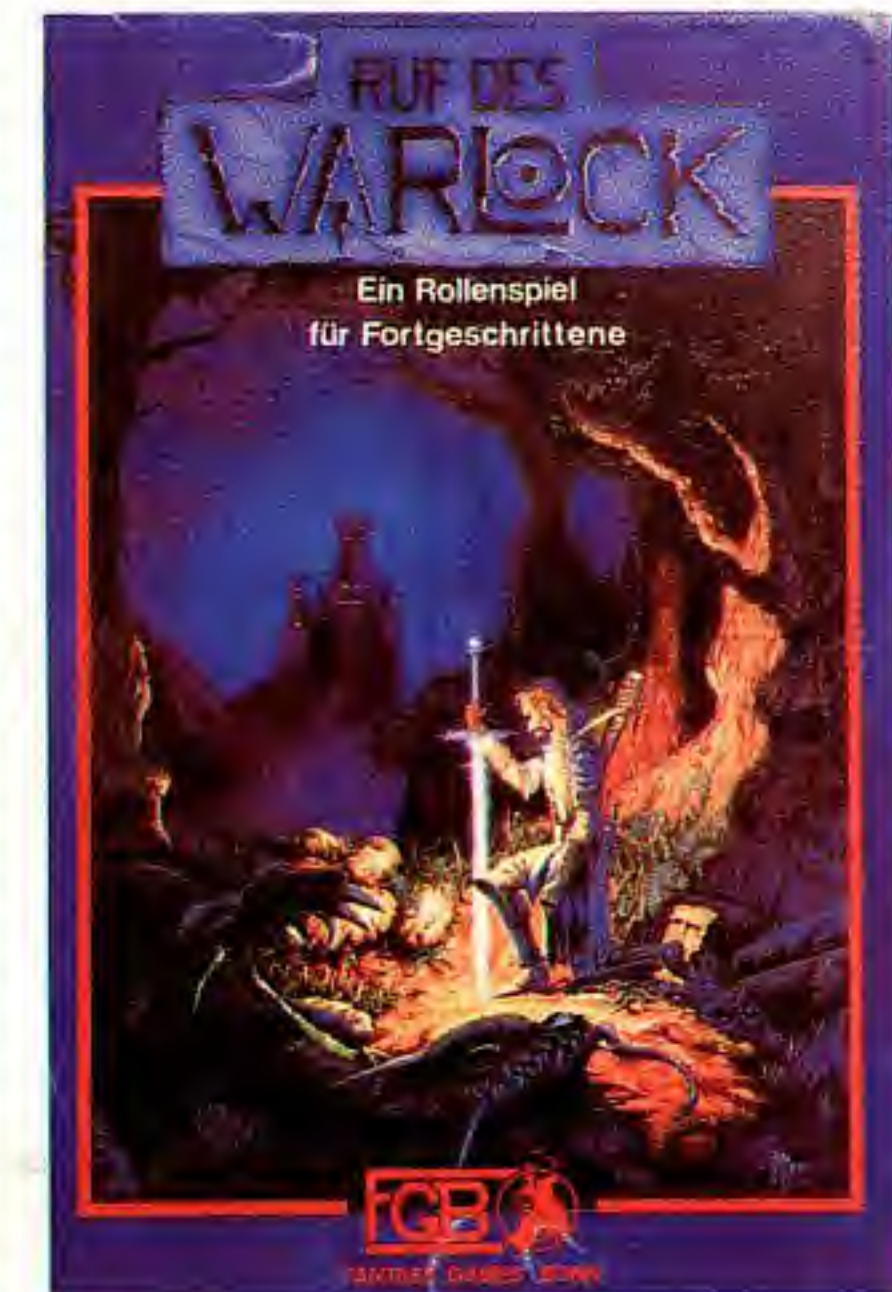
Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

1st Division Manager	3/92	Strategie	100%	Yieldbeat	10/92	Action	30%	Legend	7/92	Abenteuer	85%	Small TV	1/92	Action	39%
10 Great Games	2/92	Compilation	mittel	Darkness	10/91	Action	53%	Leisure Suit Larry V	3/92	Abenteuer	85%	Small TV	11/91	Geschicklichkeit	komisch
1849	5/92	Simulation	83%	Dark Queen of Krynn	10/92	Action	39%	Leisure Suit Larry V	10/91	Abenteuer	85%	Small TV	10/92	Simulation	51%
2 Hat 2 Handle	4/92	Compilation	mittel	Darklands	3/92	Abenteuer	62%	Leisure Suit Larry V	4/92	Abenteuer	85%	Small TV	2/92	Compilation	komisch
4 Hat 2 -	5/92	Strategie	15%	Das Schwarze Auge	3/92	Abenteuer	90%	Leisure Suit Larry V	10/92	Abenteuer	85%	Small TV	9/92	Strategie	31%
4 Wheel Drive	12/91	Compilation	gut	Daylight Railway	2/92	Geschicklichkeit	30%	Leisure Suit Larry V	7/92	Sport	68%	Small TV	4/92	Action	74%
4D Sports Bowling	1/92	Sport	70%	Death Knights of Krynn	10/91	Abenteuer	56%	Leisure Suit Larry V	9/92	Abenteuer	85%	Small TV	2/92	Abenteuer	72%
4D Sports Driving	3/92	Simulation	31%	Deathbringer	1/92	Action	27%	Leisure Suit Larry V	10/92	Sport	30%	Small TV	7/92	Abenteuer	55%
5 Intelligent Strategy Games	2/92	Compilation	gut	Defender of the Crown CDTV	10/91	Strategie	mittel	Leisure Suit Larry V	5/92	Strategie	58%	Small TV	3/92	Geschicklichkeit	48%
50 Great Games	3/92	Compilation	mittel	Deliverance	7/92	Action	74%	Leisure Suit Larry V	12/91	Abenteuer	73%	Small TV	5/92	Verbindungen	58%
5th Anniversary	4/92	Compilation	mittel	Deluxe Ship Poker 2	2/92	Simulation	44%	Leisure Suit Larry V	3/92	Sport	85%	Small TV	4/92	Action	48%
7 Colors	10/91	Strategie	50%	Der Fluch des Drachens	4/92	Strategie	62%	Leisure Suit Larry V	12/91	Sport	88%	Small TV	9/92	Simulation	76%
Abandoned Places	12/91	Abenteuer	75%	Der Patriarch	7/92	Simulation	85%	Leisure Suit Larry V	9/92	Abenteuer	81%	Small TV	4/92	Abenteuer	75%
Action Masters	2/92	Compilation	mittel	Deviant Design	3/92	Strategie	53%	Leisure Suit Larry V	5/92	Abenteuer	81%	Small TV	5/92	Action	9%
Action Pack	3/92	Compilation	schlecht	D/Generation	9/92	Verbindungen	81%	Leisure Suit Larry V	1/92	Simulation	85%	Small TV	5/92	Simulation	76%
Action Pack	4/92	Compilation	super	Die Tote des Graubergs	10/92	Abenteuer	39%	Leisure Suit Larry V	4/92	Abenteuer	81%	Small TV	4/92	Compilation	mittel
AD&D Collectors Edition	12/91	Compilation	mittel	Die Wand 2	9/92	Action	36%	Leisure Suit Larry V	1/92	Verbindungen	42%	Small TV	4/92	Compilation	schlecht
Added to Fun	7/92	Compilation	schlecht	Dieg's Tower	4/92	Simulation	26%	Leisure Suit Larry V	2/92	Strategie	54%	Small TV	9/92	Abenteuer	37%
Adrenalin	11/91	Sport	55%	Discussions for Hire/CDTV	7/92	Verbindungen	Comic	Leisure Suit Larry V	11/91	Geschicklichkeit	80%	Small TV	10/91	Geschicklichkeit	39%
Adventure Park	4/92	Compilation	gut	Discovery	7/91	Simulation	66%	Leisure Suit Larry V	10/91	Compilation	super	Small TV	11/91	Abenteuer	schlecht
Agency	2/92	Action	81%	Dizzy's Excellent Adv	10/92	Compilation	mittel	Leisure Suit Larry V	9/92	Abenteuer	81%	Small TV	9/92	Strategie	18%
Air Burns	9/92	Simulation	51%	Dizzy Collection	2/92	Compilation	schlecht	Leisure Suit Larry V	10/91	Compilation	mittel	Small TV	12/91	Compilation	mittel
Airbus 320	2/92	Simulation	52%	Dizzy Day	10/92	Action	53%	Leisure Suit Larry V	10/92	Simulation	39%	Small TV	12/91	Simulation	74%
Air Combat Ace	12/91	Compilation	super	Disable/Double Bill	10/91	Compilation	super	Leisure Suit Larry V	10/92	Sport	66%	Small TV	12/91	Abenteuer	69%
Air Land Sea	12/91	Compilation	super	Disable Dragon II	1/92	Action	74%	Leisure Suit Larry V	3/92	Strategie	52%	Small TV	1/92	Action	66%
Air Sea Supremacy	2/92	Compilation	gut	Disable Mind	7/92	Strategie	64%	Leisure Suit Larry V	2/92	Compilation	super	Small TV	7/92	Strategie	52%
Air Warrior	10/92	Simulation	13%	Dragon Fighter	10/91	Action	64%	Leisure Suit Larry V	11/91	Strategie	62%	Small TV	1/92	Simulation	57%
Alcatraz	4/92	Action	76%	Dragon's Lair	1/92	Strategie	46%	Leisure Suit Larry V	4/92	Compilation	mittel	Small TV	4/92	Action	Neural
Alcatraz	7/92	Geschicklichkeit	22%	Dune	9/92	Strategie	82%	Leisure Suit Larry V	7/92	Simulation	64%	Small TV	7/92	Strategie	66%
Alcatraz	11/91	Action	32%	Dungeons of Avalon	5/92	Abenteuer	72%	Leisure Suit Larry V	10/91	Strategie	81%	Small TV	9/92	Verbindungen	37%
Alcatraz	11/91	Action	42%	Dynablocks	2/92	Geschicklichkeit	70%	Leisure Suit Larry V	7/92	Compilation	gut	Small TV	4/92	Verbindungen	72%
Alcatraz	1/92	Action	76%	Dynablocks	10/92	Simulation	60%	Leisure Suit Larry V	10/91	Action	16%	Small TV	11/91	Strategie	66%
Alcatraz	5/92	Action	39%	Earth Master 64k	2/92	Simulation	14%	Leisure Suit Larry V	10/92	Compilation	super	Small TV	1/92	Verbindungen	67%
Alcatraz	5/92	Action	schlecht	EP	10/91	Geschicklichkeit	81%	Leisure Suit Larry V	11/91	Geschicklichkeit	71%	Small TV	9/92	Sport	64%
Alcatraz	11/91	Abenteuer	52%	Euro - Arcade Games	2/92	Action	81%	Leisure Suit Larry V	1/92	Abenteuer	63%	Small TV	1/92	Geschicklichkeit	39%
Alcatraz	3/92	Abenteuer	82%	Evris II	3/92	Abenteuer	86%	Leisure Suit Larry V	1/92	Sport	72%	Small TV	11/91	Verbindungen	25%
Alcatraz	12/91	Action	26%	Evris	3/92	Action	74%	Leisure Suit Larry V	12/91	Simulation	65%	Small TV	12/91	Compilation	schlecht
Alcatraz	2/92	Abenteuer	31%	Evris - The Games #2	10/92	Sport	41%	Leisure Suit Larry V	1/92	Abenteuer	81%	Small TV	10/91	Simulation	71%
Alcatraz	2/92	Action	26%	E.S.S. Mega/CDTV	10/92	Verbindungen	in Ordnung	Leisure Suit Larry V	3/92	Strategie	26%	Small TV	12/91	Compilation	mittel
Alcatraz	12/91	Action	91%	European Chess Ship #2	10/92	Sport	53%	Leisure Suit Larry V	9/92	Abenteuer	87%	Small TV	12/91	Compilation	schlecht
Alcatraz	7/92	Action	72%	European Football Champ	9/92	Sport	51%	Leisure Suit Larry V	4/92	Compilation	schlecht	Small TV	5/92	Sport	67%
Alcatraz	11/91	Action	55%	Exodus 1010	1/92	Verbindungen	60%	Leisure Suit Larry V	1/92	Simulation	75%	Small TV	12/91	Action	49%
Alcatraz	10/91	Verbindungen	22%	Eye of the Beholder II	5/92	Abenteuer	86%	Leisure Suit Larry V	2/92	Action	54%	Small TV	9/92	Strategie	50%
Alcatraz	2/92	Strategie	66%	Eye of the Eagle	2/92	Abenteuer	59%	Leisure Suit Larry V	12/91	Compilation	veraltet	Small TV	12/91	Abenteuer	70%
Alcatraz	10/92	Strategie	62%	F1 G P. Circuit	10/91	Sport	47%	Leisure Suit Larry V	1/92	Veralt.	Dadad	Small TV	9/92	Action	63%
Alcatraz	10/91	Action	53%	F-16 Falcon/CDTV	10/91	Simulation	super	Leisure Suit Larry V	10/92	Verbindungen	überflüssig	Small TV	10/92	Verbindungen	in Ordnung
Alcatraz	5/92	Action	66%	Fate CD	12/91	Sport	71%	Leisure Suit Larry V	11/91	Wart.	zurück	Small TV	9/92	Strategie	24%
Alcatraz	7/92	Abenteuer	30%	Fallen Classic Collection	12/91	Compilation	gut	Leisure Suit Larry V	5/92	Action	69%	Small TV	9/92	Sport	64%
Alcatraz	9/92	Strategie	34%	Fantastic Voyage/CDTV	10/92	Verbindungen	zurück	Leisure Suit Larry V	10/91	Action	71%	Small TV	10/91	Action	64%
Alcatraz	4/92	Compilation	gut	Fantasy Games	2/92	Sport	37%	Leisure Suit Larry V	11/91	Geschicklichkeit	52%	Small TV	10/91	Compilation	super
Alcatraz	11/91	Geschicklichkeit	59%	Fantasylog	7/92	Compilation	mittel	Leisure Suit Larry V	12/91	Compilation	gut	Small TV	7/92	Geschicklichkeit	71%
Alcatraz	2/92	Compilation	super	Fantasylog	1/92	Action	47%	Leisure Suit Larry V	4/92	Geschicklichkeit	43%	Small TV	7/92	Compilation	gut
Alcatraz	11/91	Mult.	überflüssig	Fantasylog	3/92	Abenteuer	48%	Leisure Suit Larry V	10/92	Action	68%	Small TV	11/91	Sport	26%
Alcatraz	1/92	Action	46%	Fate CD	12/91	Strategie	72%	Leisure Suit Larry V	10/92	Strategie	39%	Small TV	9/92	Geschicklichkeit	71%
Alcatraz	3/92	Abenteuer	85%	Fighter Command	1/92	Simulation	61%	Leisure Suit Larry V	3/92	Action	71%	Small TV	9/92	Action	schlecht
Alcatraz	10/92	Verbindungen	in Ordnung	First Step	1/92	Sport	45%	Leisure Suit Larry V	5/92	Strategie	69%	Small TV	2/92	Action	56%
Alcatraz	10/91	Strategie	65%	First Step	10/91	Action	69%	Leisure Suit Larry V	10/91	Action	74%	Small TV	10/91	Abenteuer	schlecht
Alcatraz	5/92	Strategie	30%	Fire and Ice	5/92	Action	86%	Leisure Suit Larry V	5/92	Simulation	70%	Small TV	7/92	Action	92%
Alcatraz	10/91	Strategie	91%	Firestorm	9/92	Action	mittel	Leisure Suit Larry V	4/92	Strategie	55%	Small TV	10/92	Verbindungen	überflüssig
Alcatraz	10/91	Action	gut	Firestorm Country Club	10/92	Verbindungen	Game Disk	Leisure Suit Larry V	4/92	Geschicklichkeit	69%	Small TV	10/92	Verbindungen	am Ende
Alcatraz	10/92	Geschicklichkeit	85%	Firestorm 2220	3/92	Simulation	30%	Leisure Suit Larry V	5/92	Simulation	38%	Small TV	4/92	Geschicklichkeit	46%
Alcatraz	10/92	Action	86%	First Samurai	1/92	Action	82%	Leisure Suit Larry V	10/92	Geschicklichkeit	61%	Small TV	5/92	Abenteuer	37%
Alcatraz	12/91	Compilation	mittel	Flair 13	9/92	Abenteuer	22%	Leisure Suit Larry V	12/91	Action	64%	Small TV	10/92	Abenteuer	67%
Alcatraz	2/92	Sport	26%	Football Direct II	12/91	Simulation	18%	Leisure Suit Larry V	3/92	Sport	Deutlich	Small TV	11/91	Action	74%
Alcatraz	10/91	Verbindungen	25%	Formula 1 23	11/91	Sport	29%	Leisure Suit Larry V	10/91	Compilation	mittel	Small TV	5/92	Strategie	66%
Alcatraz	3/92	Simulation	87%	Formula 1 Grand Prix	1/92	Simulation	85%	Leisure Suit Larry V	3/92	Simulation	86%	Small TV	12/91	Compilation	super
Alcatraz	4/92	Compilation	super	Fort Apache	1/92	Strategie	44%	Leisure Suit Larry V	12/91	Action	48%	Small TV	9/92	Strategie	51%
Alcatraz	4/92	Abenteuer	93%	Fort Apache	11/91	Mult.	schlecht	Leisure Suit Larry V	5/92	Abenteuer	83%	Small TV	10/91	Verbindungen	64%
Alcatraz	3/92	Simulation	74%	Football	1/92	Geschicklichkeit	61%	Leisure Suit Larry V	7/92	Abenteuer	64%	Small TV	11/91	Simulation	Neural
Alcatraz	11/91	Action	50%	Game Pack I	7/92	Compilation	gut	Leisure Suit Larry V	5/92	Abenteuer	66%	Small TV	10/91	Strategie	81%
Alcatraz	4/92	Sport	33%	Game Pack II	7/92	Compilation	gut	Leisure Suit Larry V	2/92	Geschicklichkeit	22%	Small TV	10/91	Simulation	86%
Alcatraz	11/91	Geschicklichkeit	73%	Game Pack III	7/92	Compilation	gut	Leisure Suit Larry V	1/92	Strategie	91%	Small TV	2/92	Action	20%
Alcatraz	4/92	Action	42%	Gateway II: Savage Fronts	5/92	Abenteuer	54%	Leisure Suit Larry V	10/92	Verbindungen	Game Disk	Small TV	11/91	Action	32%
Alcatraz	9/92	Action	60%	Gateway II: Savage Fronts	9/92	Simulation	59%	Leisure Suit Larry V	2/92	Verbindungen	Game Disk	Small TV	10/92	Verbindungen	in Ordnung
Alcatraz	11/91	Strategie	61%	Global Effect	4/92	Simulation	72%	Leisure Suit Larry V	10/91	Strategie	48%	Small TV	10/92	Strategie	54%
Alcatraz	7/92	Simulation	6%	Global	9/92	Action	33%	Leisure Suit Larry V	7/92	Compilation	gut	Small TV	3/92	Sport	83%
Alcatraz	5/92	Action	39%	Goldens	2/92	Abenteuer	62%	Leisure Suit Larry V	2/92	Verbindungen	Game Disk	Small TV	12/91	Geschicklichkeit	34%
Alcatraz	11/91	Strategie	74%	Golden Eagle	3/92	Abenteuer	55%	Leisure Suit Larry V	2/92	Simulation	5%	Small TV	4/92	Geschicklichkeit	78%
Alcatraz	4/92	Geschicklichkeit	80%	Golden Collector	2/92	Compilation	schlecht	Leisure Suit Larry V	4/92	Simulation	50%	Small TV	1/92	Compilation	schlecht
Alcatraz	5/92	Abenteuer	64%	Golden Snakes Secret	2/92	Sport	33%	Leisure Suit Larry V	10/92	Verbindungen	in Ordnung	Small TV	10/92	Sport	26%
Alcatraz	1/92	Verbindungen	64%	Golden Snakes Secret	9/92	Sport	60%	Leisure Suit Larry V	10/92	Action	78%	Small TV	1/92	Geschicklichkeit	16%
Alcatraz	11/91	Geschicklichkeit	63%	Golden Snakes Secret	10/91	Compilation	mittel	Leisure Suit Larry V	10/91	Compilation	mittel	Small TV	2/92	Compilation	super
Alcatraz	10/92	Geschicklichkeit	41%	Golden Snakes Secret	3/92	Strategie	12%	Leisure Suit Larry V	1/92	Abenteuer	55%	Small TV	7/92	Sport	60%
Alcatraz	10/91	Simulation	89%	Golden Snakes Secret	11/91	Action	70%	Leisure Suit Larry V	5/92	Action	78%	Small TV	3/92	Verbindungen	32%
Alcatraz	10/91	Geschicklichkeit	19%	Golden Snakes Secret	9/92	Action	56%	Leisure Suit Larry V	4/92	Geschicklichkeit	54%	Small TV	10/92	Abenteuer	53%
Alcatraz	10/92	Verbindungen	45%	Golden Snakes Secret	10/91	Geschicklichkeit	70%	Leisure Suit Larry V	10/91	Abenteuer	mittel	Small TV	11/91	Action	78%
Alcatraz	10/92	Sport	68%	Golden Snakes Secret	12/91	Abenteuer	64%	Leisure Suit Larry V	9/92	Strategie	75%	Small TV	3/92	Action	super
Alcatraz	7/92	Compilation	mittel	Golden Snakes Secret	3/92	Action	74%	Leisure Suit Larry V	2/92	Compilation	gut	Small TV	3/92	Action	super
Alcatraz	7/92	Strategie	50%	Golden Snakes Secret	2/92	Simulation	64%	Leisure Suit Larry V	5/92	Geschicklichkeit	64%	Small TV	1/92	Action	44%
Alcatraz	4/92	Strategie	33%	Golden Snakes Secret	12/91	Geschicklichkeit	63%	Leisure Suit Larry V	4/92	Sport	75%	Small TV	9/92	Sport	60%
Alcatraz	12/91	Compilation	mittel	Golden Snakes Secret	10/92	Compilation	gut	Leisure Suit Larry V	10/91	Compilation	super	Small TV	3/92	Sport	59%
Alcatraz	12/91	Geschicklichkeit	64%	Golden Snakes Secret	2/92	Abenteuer	70%	Leisure Suit Larry V	10/91	Sport	62%	Small TV	5/92	Geschicklichkeit	56%
Alcatraz	2/92	Action	41%	Golden Snakes Secret	1/92	Abenteuer	46%	Leisure Suit Larry V	11/91	Strategie	8%	Small TV	4/92	Abenteuer	93%
Alcatraz	10/91	Strategie	73%	Golden Snakes Secret	10/92	Abenteuer	82%	Leisure Suit Larry V	2/92	Strategie	75%	Small TV	12/91	Action	48%
Alcatraz	10/92	Strategie	57%	Golden Snakes Secret	10/91	Compilation	mittel	Leisure Suit Larry V	2/92	Simulation	76%	Small TV	11/91	Simulation	78%
Alcatraz	10/92	Compilation	schlecht	Golden Snakes Secret	7/92	Geschicklichkeit	50%	Leisure Suit Larry V	10/92	Simulation	78%	Small TV	5/92	Strategie	50%
Alcatraz	12/91	Abenteuer	58%	Golden Snakes Secret	11/91										



net freilich auch Unmengen an weniger umfassenden Quests bereit; so oder so müssen die Recken aber zunächst erstmal ins Leben gerufen werden. Das Auswürfeln der Grundeigenschaften wie Klugheit oder Ausdauer funktioniert dabei noch relativ hausbacken, doch schon der umfangreiche Charakterbogen läßt die Detailbegeisterung der Autoren ahnen. Eine Ahnung, die sich bestätigt, wenn man in den nachfolgenden Erläuterungen über Immunitätsfaktoren, Basis-Bewegungseinheiten und Resistenzzahlen sowie die Formeln ihrer Errechnung staunt. Damit wir uns recht verstehen: Das alles ist zwar wie gesagt nichts für Einsteiger, aber dennoch verständlich aufbereitet.

Insgesamt 26 Berufe bzw. Rassen wie Alchimist oder Zwerg stehen zur Wahl, wobei jedoch jede dieser Kasten bestimmte Mindestanforderungen stellt, denen der Kandidat genügen muß. Aber keine Sorge, die einfacheren „Jobs“ (z.B. Wanderer oder Barbar) sind auch für weniger geschickte Würfler er-



lernbar. Sollte Euer Charakter magisch begabt sein, so steht ihm das beiliegende Zauberbuch mit immerhin 260 Spells aus sieben gewöhnlichen Kategorien (etwa Natur- oder Heilhexereien) und vier Sonderkapiteln, in denen bleistiftsweise die magischen Gesänge des Bardens verzeichnet sind, zur Verfügung. Schade, daß ich nie diesen Bardens spielen durfte — angeblich singe ich so schon viel zu oft und viel zu falsch. Fehlt zum guten Schluß eigentlich nur noch die Erwähnung des umfangreichen und superdetaillierten Kampfsystems. Dieser Kodex mit seinen

20 Seiten voller Treffertabellen ist genau das Richtige für Leute, die sich schon immer darüber geärgert haben, daß Rolli-Helden normalerweise trotz schwerer Verwundungen unbeeindruckt weiterfighten, um dann bei 0 Lebenspunkten plötzlich und unerwartet ins Gras zu beißen. Hier aber kann man tatsächlich noch verbluten, wenn der eigentliche Kampf längst gewonnen ist... Wer sich hingegen sorgt, daß er bei all dem schönen Hacken und Hauen finanziell ausbluten könne, für den haben wir frohe Kunde: Wie gewohnt verlosen wir auch diesmal wieder unsere Rezensionsexemplare! Im Gegenzug wollen wir von Euch bloß wissen, wie der Autor der Hacker-Bibel „Neuromancer“ heißt bzw. welcher norddeutsche Berg traditio-

nell als Hexentreffpunkt gilt. Was lernen wir aus diesem großzügigen Angebot? Karte her, Lösungswort(e) aufschreiben, und ab damit an unsere bestens bekannte, nachstehende Adresse. Anschließend gilt dann das Prinzip Hoffnung, das sich für all jene bereits ausgezahlt haben könnte, die letztes Mal mit Asimov und Mirage beantwortet haben. Na denn: Glück auf, hack los und Rübe ab! (jn)

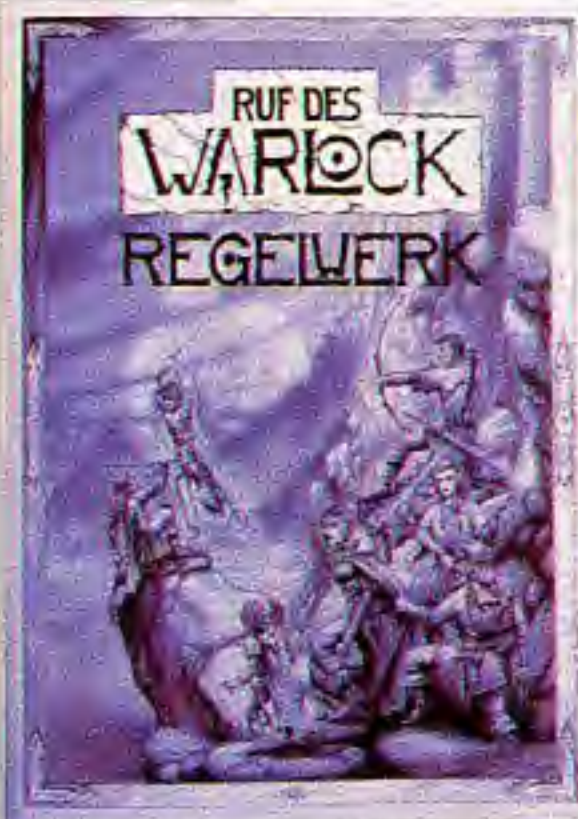
Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Hacker

Spielmaterial: 74%
Spielregeln: 46%
Spielreiz: 70%
Besonderes: Unseres Wissens das erste Hacker-Brettspiel der Weltgeschichte!
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 55,— DM
Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

Ruf des Warlock

Spielmaterial: 72%
Spielregeln: 77%
Spielreiz: 76%
Besonderes: Zwei 30er-Würfel liegen bei, zudem kann man auf das Abenteuer-Modul „Die Tränen der Verzweiflung“ zurückgreifen.
Schwierigkeit: Für Könner
Preis: ca. 65,— DM
Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66



coin special

HAUSMESSE BEI GAUSELMANN

In der Zocker-Branche wurde der Herbst längst abgeschafft — die Zeit zwischen Sommerloch und Weihnachtsgeschäft nennt sich schlicht Messe-Saison! Und dazu gehören nunmal nicht nur Großveranstaltungen wie die Londoner ECTS, sondern auch kleine, feine Firmenmessen wie diese...

Fein vor allem deshalb, weil dazu meist nur Kunden und Geschäftspartner eingeladen werden, mit denen man im intimen Rahmen über Branchen-Internia und Zukunftspläne plaudern kann. Und wir hätten den Beruf verfehlt, wären wir nicht auch neugierig zu erfahren, was sich

nächstes Jahr in den Spielhallen so tun wird, stimmt's? Außerdem gibt's bei solchen Veranstaltungen immer ein repräsentatives Buffet — ein Grund mehr, unserer Informationspflicht Genüge zu tun...

SPANNUNG

Zunächst war für die Teilnehmer aber harte Arbeit angesagt, denn vor das leibliche Wohl hatte die Münchner Abteilung des Coin Op-Giganten (Spielotheken, Münzschlucken, Gehäuse etc.) erstmal lehr-

reiche Vorträge gesetzt. Da war etwa zu erfahren, daß die nächste Generation der Münzspiel-Geräte mit neuem Netzteil, servicefreundlicherer Geldschluck-Einheit und integriertem Tresor ausgestattet wird. Letzteres soll natürlich verhindern, daß man sich seine Gewinne durch unspielerisches Verhalten holt. Apropos: Nach rund zwei Jahren harter Ingenieurs-Arbeit der Gauselmänner ist es nun nicht mehr möglich, die neuen Modelle per Computer zu überlisten! So, es folgte noch die Vorstellung der aktuellen Geldspielgeräte (die dudeln jetzt das Thema von „Carmen“ während der Sonderspiele), ehe man endlich zum unterhaltsamen Teil der Veranstaltung überging.

SPASS

Hier durften wir nun bayerische Lokal-Prominenz wie Petar Radenkovic, den ehemaligen Torhüter des TSV 1860 München, oder den Spielhallen-Tycoon Walter Staudinger jr. bestaunen. Die Aktion Sorgenkind war vertreten, gleich daneben buhlte ein Diskjockey mit Tanz-Wettbewerben und pantomimischen Vorführungen um die Aufmerksamkeit des Publikums, das Freibier floß in Strömen, und das nunmehr eröffnete Buffet hatte natürlich keinerlei Chance gegen die ausge-



„Radi“ als Ehrengast

hungerten Volksmassen. Aber Musik-Beschallung hin, Gerstensaft her, am meisten Aufmerksamkeit genossen in dem ganzen Trubel immer noch die nagelneuen Arcade-Maschinen — nicht zuletzt, weil sie allesamt auf permanenten Freispiel-Modus eingestellt waren...

UND SPIEL!

Das Größte war dabei schon mal vom reinen Platzbedarf her **Kimme + Korn**,



Kimme + Korn



Hunger kann was Schreckliches sein...



Außen Münzschlucker — innen High-Tech!

ein digitaler Sportschützenstand, bei dem mit einem äußerst echt wirkenden-(Licht-) Gewehr auf die Bildschirm-Scheiben geschossen wird. Die grundsätzlichen Spielregeln entsprechen ungefähr dem, was die Baller-Sportler unter Euch aus dem Schützenverein kennen dürften: Ein Spiel besteht jeweils aus zwei Runden à fünf Schuß pro Teilnehmer; man kann sein Glück sowohl alleine als auch turniermäßig zusammen mit bis zu drei Mitschützen versuchen. Es gibt eine Highscore-Liste und Freispiele auf die Endzahl à la Flipper, zudem ist die Verletzungsgefahr dank Licht-Betrieb denkbar gering, auch wenn man noch soviel Kümmel & Korn intus hat. Die Messebesucher waren jedenfalls ziemlich angetan von dem monströsen Gerät, eine Umsetzung für den Amiga ist naheliegenderweise trotzdem relativ unwahrscheinlich.

Nur unwesentlich besser stehen die Konvertierungs-Chancen der drei neuen Flipper, mit deren Hilfe so mancher herauszufinden versuchte, ob die ihm verbliebene Reaktionsgeschwindigkeit noch 'ne weitere Cola zuläßt. Williams schickte **Fish Tales** ins Rennen, der mit seinen fischförmigen Rampen und den feucht-fröhlichen Unterwasser-Motiven ein bißchen an die Geheimagenten-Welt von „James Pond“ erinnert. Bally hielt mit **Addams Family** und **Black Rose** dagegen, die beide recht gruselig gestaltet sind. Im Fall der aus Film, Fernsehen und Computerspiel bekannten Horrorfamilie schickt man die Kugel kreuz und quer durch den idyllischen Wohnsitz der nachtaktiven Sippe; bei **Black Rose** schickt man dagegen öfters mal jemanden über die Planke — hier dreht sich nämlich alles ums lustige Piratenleben. Aufgrund des nicht unerheblichen Andrangs kamen wir nur zu kurzen Probespielchen, wobei eigentlich alle drei Kandidaten einen ordentlichen Eindruck machten, vielleicht mit ganz leichten Vorteilen für die Schwarze Rose.

Schließlich die Sensation des Tages: Gauselmann hatte weder Kosten noch Mühen gescheut und tatsächlich ein neues TV-Game aufgetrieben! Und bemerkenswert ist das schon, schließlich gelangt in Deutschland seit Jahr und Tag kaum noch Nachschub in die heiligen Arcade-Hallen, meist findet man dort nur noch Klassiker wie „Tetris“, „Out Run“, „Street Fighter II“ oder den auch nicht mehr ganz tau-

frischen „Terminator II“. Aber hier und heute war **Mortal Combat** von Midway angesagt, eine Zwei-Spieler-Prügelei für Leute, denen „Pit Fighter“ einfach nie asiatisch genug war. So richtig schön fernöstlich ist bereits die hintergründige Lebensgeschichte von GORO, einem 2.000 Jahre alten Drachenmenschen, der im Lauf seiner langen Karriere schon viel Ärger mit shaolinischen Kampfmönchen hatte. Die letzten 500 Jahre blieb er zwar unbesiegt, aber momentan gibt's gerade wieder bösen Stunk, so daß die helfende Faust eines westlichen Drachen-Freundes dringend gebraucht würde. Dieser darf sich einen von sieben Kämpfern aussuchen, dabei reicht die Auswahl von Johnny Cage, dem Box-Champion, bis hin zum Ninja Sub Zero. Die Jungs duellieren sich anschließend unter Zeitdruck vor teilweise sehr farbenprächtigen Hintergrundgrafiken mit leichtem Horizontal-Scrolling, dazu erklingt eine fetzige Sound-Kulisse (Musik plus FX). Trotz des schlichten Spielprinzips macht das Gekloppe durchaus Laune; dazu tragen neben den flüssig animierten Bewegungen der digitalisierten Kämpfer vor allem ihre unterschiedlichen Sprung-, Schlag- und Tritt-Techniken bei.

Soviel zu dieser Messe der etwas anderen Art, das nächste Mal gibt's dann wieder ein normales Coin Op — vorausgesetzt, die japanischen Kampf-Programmierer lassen uns nicht im Stich... (od)

Man schießt sich so durch...



EXKLUSIV



Nr. 50002

Exklusiv-CDs — Nur bei uns gibt's jetzt die beiden heißen Scheiben von Chris Hülsbeck in einer limitierten und **HANDSIGNIERTEN** Ausgabe! „Shades“ und „To be on Top“ bieten jeweils über eine Stunde Musik mit Spiele-Soundtracks, Megamixes und vielem mehr! Für klangvolle DM 29,— pro CD

NEU



Nr. 500001

Cheat-Disk — Endlich ist sie da, die 3,5"-Scheibe mit hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu hunderten von Games! Die besten Kniffe aus über drei Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimative Lösungshilfe für trickreiche DM 15,—



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber — Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3,5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,— pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 900004

Sammelordner — Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt — sieht jetzt aber um Klassen besser aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,—



Nr. 900007

Solarrechner-Diskette Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist! Ausgerechnet für DM 19,—

Nr. 90001

Joker-Shirt — Jetzt in Schwarz mit neuem Design! Also um Klassen schicker, aber in bewährter Qualität: 100% Baumwolle mit farbigem Transferdruck, zu haben in den Größen S, M, L, und XL. Für kleidsame DM 24,—



Nr. 90003

Zeitgeist — Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,— pro

Nr. 90002

Joker-Jogger — Unser Mode-Hammer für zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL & XXL. Schon für modische DM 49,—



JOKER SHOP



Nr. 300000

Horizontenerweiterung – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Nr. 200000

Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Rollenspiele“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Nr. 100000

Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch? Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-



Ihr habt mich überzeugt! Warum in die City schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt? Warum im Kaufhaus kaufen, wenn man doch auch im Joker Shop shoppen kann? Sagt mir, wie das mit dem Bestellen läuft, und ich räume Euch mit Vergnügen den Laden leer! Aber bitte, aber gerne: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken, schon geht ein Päckchen auf die Reise. Wie bitte, Ihr wollt das schöne Heft nicht zerschnipseln? Auch kei-

ne Affäre, dann müßt Ihr nur die Bestellnummer und die Bezeichnung des bzw. der gewünschten Artikel(s) auf eine Postkarte schreiben; die Zahlungsweise und Eure Adresse angeben (siehe Coupon) – und ab damit! ABER: Bei Vorkasse sind 5,- DM für's Porto zu addieren. Nachnahmelieferungen werden direkt beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Na, tröstlicherweise ist immerhin die Mehrwertsteuer bei allen Preisen schon dabei...

Kickstartumschaltplatine



29,- DM

Kickstart 1.3 69,-
Kickstart 2.0 98,-

Laufwerke

3,5" extern	14,-
3,5" intern für A500	13,-
3,5" intern für A2000	12,-

Festplatten

40 MB für A500	59,-
60 MB für A500	74,-

UND Udo Neuroth
Hardware Design

Essener Str. 4 Tel. (0 20 41) 2 04
4250 Bottrop Fax (0 20 41) 2 57
Händleranfragen erwünscht

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise



DER WEIHNACHTS-



Auch wenn Rauschebart dieses Jahr etwas früh dran ist, was er im Sack hat, kann sich sehen lassen: Die Weihnachtsausgabe des AMIGA JOKERS — prall gefüllt mit topaktuellen Tests, exklusiven Previews, speziellen Specials, gewinnträchtigen Wettbewerben und Lösungshilfen, die das Zocken unterm Christbaum zum Genuß machen!

Damit Ihr gleich mal in festliche Stimmung kommt, lassen wir zumindest den Schwanz der Katze (bzw. die Nase des Jokers) aus dem Sack: Einen heißen Kampf um den Titel des diesjährigen Weihnachtsknüllers werden sich LEMMINGS 2, ELITE 2, INDY IV und WING COMMANDER liefern — sofern die beiden Letztgenannten uns nicht wieder im Stich lassen. Aber auch STREET FIGHTER II und PREHISTORIK 2 wollen mitmischen, genau wie MOTOERHEAD, das Game zur gleichnamigen Band!

Falls Ihr ALLES ÜBER TEXTVERARBEITUNGEN wissen wollt, braucht Ihr nur in den User Club zu gucken, wer sich hingegen mehr für die CONSUMER SHOPPER SHOW 92 interessiert, wird einen großen Messe-Nachtarok finden. Außerdem veranstalten wir die WAHL ZUM SPIEL DES JAHRES 92, seid also ab 27. November rechtzeitig an der Weihnachtsmann-Anlaufstelle, auch Kiosk genannt. Oder schnappt Euch noch heute Euer Abo mit der tollen Geburtstags-Prämie, dann bringt Euch Santa

Claus den AMIGA JOKER nämlich billiger, früher und persönlich vorbei — als Postbote verkleidet...



Inserentenverzeichnis

ABC Soft	86,87
AHS	26
Amiga Oberland	2
Bachler	67
Berry	58
Bilderwelt	80
Bits & Bytes	24
Blue Byte	15
Bomco	18,19
CPS Heidak	60,61
Data & Electronics	69,119
Dynamic Media	47
Electronic Arts	11
EPV	23
Esser	65
FDS	73
Funny-Software	38,39
Galaxy	109
Groß Electronic	111
Hamo	73
Handel mit neuen Medien	80
HSVL	93
ICP	57
Joker Verlag	27,29,37,54,55
Joysoft	100
Junker	110
Karsoft	85
Magie Line	69
Maks	113
Max Design	128
Maxlon	58
Megasoft	64
Mirage	18,19
Müller Computersoftware	94,95
Neuroth	127
Okay Soft	110
Ossowski	75
Pfister	21
Quicksoft	83
Rieken	112
Royal Soft	6
Rushware	15
Schneider	24
SCS	22
Skyline	25
Soft & Sound	51
Soft Concept	71
Softpower	114
Software 2000	13
Tasche	80
Traumfabrik	33
UBI Soft	75
United Software	11,13,75
Wial Versand	107
Poster:	Gremlin
Poster:	Line1
Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt der Firma LBS bei — wir bitten um freundliche Beachtung.	

Auch noch prima beschriftet!
für gut haftende DM 4,- pro
Bogen (acht Sticker)

Nr. 900007

Solarrechner-Diskette

Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist!

Ausgerechnet für DM 19,-

Nr. 90003

Zeitgeist — Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro

Nr. 90002

Joker-Jogger — Unser Mode-Hammer für zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M, L, XL & XXL. Schon für modische DM 49,-

N

28

Speichererweiterungen ab 49,- DM

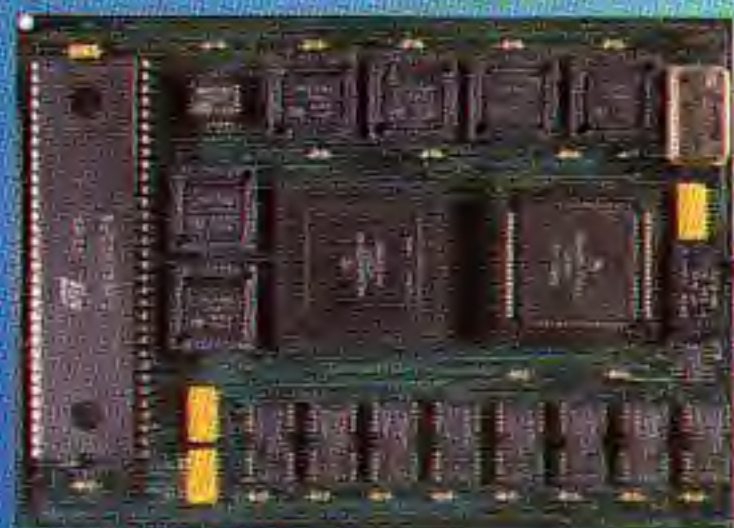


2.0 MB	ohne Uhr für A500	222,-
2.0 MB	mit Uhr für A500	242,-
2.0 MB	für A2000	248,-
1.0 MB	für A500 plus	99,-
512 KB	ohne Uhr für A500	49,-
512 KB	mit Uhr für A500	69,-
2.0 MB	A590	199,-

68020 - Power ab 399,-

Coprozessoren

68882-16	148,-	68882-33	248,-
68882-20	178,-	68882-50	348,-
68882-25	198,-		



Turbosystem 1	68020 ohne RAM	399,-
Turbosystem 2	68020 mit 1 MB RAM (32 Bit)	499,-
Turbosystem 3	68020 mit 4 MB RAM (32 Bit)	699,-

Kickstartumschaltplatine



29,- DM

Kickstart 1.3	69,-
Kickstart 2.0	98,-

Laufwerke

3,5" extern	148,-
3,5" intern für A500	138,-
3,5" intern für A2000	128,-

Festplatten

40 MB für A500	598,-
60 MB für A500	748,-

UNHD

Udo Neuroth
Hardware Design

Essener Str. 4 Tel. (0 20 41) 2 04 24
4250 Bottrop Fax (0 20 41) 2 57 36

Händleranfragen erwünscht

1869



Erhältlich für
MS-DOS VGA
und Amiga



Erleben Sie eine bewegte Epoche, eine Zeit der großen politischen und wirtschaftlichen Umbrücke und der Flucht aus den finsternen Metropolen des alten Kontinents in die Hoffnung auf ein besseres Leben in der Neuen Welt und natürlich die Zeit der großen Klipper und Ihres Überlebenskampfes gegen die aufkommende Dampfschiffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasmeier Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 12206
Leisuresoft GmbH, Robert Bosch Str. 1, 4703 Boenen, Tel: 02383 690
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211 676201
Kingsoft GmbH, Gruener Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

MAX DESIGN Entertainment Software, A-8972 Ramsau, Leiten 314